

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D
PAGE FLIP PROFESIONAL PADA MATA PELAJARAN PAI
MATERI ADAB BERAKAIAH KELAS X DI SMAN 1 BANJIT
KABUPATEN WAY KANAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat–syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

GILANG PRATIWI AJI
1511010272

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D
PAGE FLIP PROFESIONAL PADA MATA PELAJARAN PAI
MATERI ADAB BERAKAIAN KELAS X DI SMAN 1 BANJIT
KABUPATEN WAY KANAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat–syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Agama Islam

Oleh :

GILANG PRATIWI AJI

1511010272

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag
Pembimbing II : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *3D PAGE FLIP PROFESIONAL* PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI ADAB BERPAKAIAN KELAS X DI SMAN 1 BANJIT KABUPATEN WAY KANAN

Penelitian ini dilakukan dikarenakan peserta didik merasa jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk berbagai jenis mata pelajaran, peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran *software* yang mempermudah belajar mandiri, dan ditemukan potensi bahwa peserta didik selalu merasa senang dengan media pembelajaran yang dianggap baru. Jadi, jenis penelitian dan pengembangan yang tepat dengan permasalahan dan potensi di atas adalah penelitian dan pengembangan. Setelah mencari informasi maka peneliti menemukan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* yang dianggap baru di lingkungan peserta didik SMAN 1 Banjit Kabupaten Way Kanan dengan model penelitian Borg and Gall.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan sepuluh langkah model pengembangan Borg and Gall dengan dibatasi hanya sampai pada tahap ke tujuh yaitu 1) *Potensi Dan Masalah*, 2) *Pengumpulan Data*, 3) *Desain Produk*, 4) *Validasi Desain*, 5) *Revisi Desain*, 6) *Uji Coba Produk*, 7) *Revisi Produk*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik tentang media pembelajaran berbasis *3D page Flip Profesional* pada mata pelajaran PAI materi adab berpakaian di SMAN 1 Banjit Kabupaten Way Kanan. Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional* pada mata pelajaran PAI materi adab berpakaian dinyatakan layak setelah melewati validasi masing-masing secara keseluruhan yaitu pada media dengan persentase 88,67%, dan materi 85,00%. Sementara itu, hasil ujicoba produk 89,75%.

Kata Kunci:

3D Page Flip Profesional, Adab Berpakaian.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip

**Profesional Pada Mata Pelajaran PAI Materi Adab
Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Way
Kanan**

Nama : Gilang Pratiwi Aji
NPM : 1511010272
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag
NIP. 19630124 199103 1 002

Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I
NIP. 196812051994032001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam,

Drs. Sa'idy, M. Ag
NIP. 196603101994031007



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS 3D PAGE FLIP PROFESIONAL PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI ADAB BERPAKAIAN KELAS X DI SMAN 1 BANJIT KABUPATEN WAY KANAN.** Disusun oleh **Gilang Pratiwi Aji NPM: 1511010272**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam.** Telah diuji kan pada hari/tanggal: **Kamis, 10 Oktober 2019.**

TIM MUNAQASHAH

Ketua : Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd (.....)

Sekretaris : Agus Susanti, M.Pd.I (.....)

Penguji Utama : Dr. Rijal Firdaos, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. H. Jamal Fakhri M.Ag (.....)

Penguji Pendamping II : Dra. Uswatun Hasanah, M. Pd. I (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَمْعَشَرُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا ۚ لَا
تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَانٍ ﴿١٣﴾

*“Wahai golongan jin dan manusia! Jika kamu sanggup menembus (melintasi)
penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak bisa menembusnya kecuali
dari kekuatan (dari Allah)”¹*

¹ Al-Aliyy Quran Terjemahan : Bandung : Penerbit Diponegoro, 2005). h.425

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tersayang yang selalu ku banggakan, Bapak H. Muhammad Hadi Sulton dan Ibu Siti Nurjanah. Skripsi ini merupakan wujud terimakasih, hormat, sayang dan cinta kepada mereka atas segala do'a pengorbanan dan kasih sayang yang sangat besar.
2. Kakakku, Arief Anggono, S.H.I dan Kakakku Fharia Fhadila M.Pd yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan do'a untukku memberikan dukungan materi maupun moril sepanjang perjalanan hidup peneliti sehingga peneliti mampu mencapai segala impian.. Semoga kita bisa membuat orangtua kita bangga dan tersenyum bahagia dunia akhirat.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang penulis banggakan, yang telah mengajarkan penulis untuk berfikir, bersikap, dan bertindak lebih baik.

RIWAYAT HIDUP

Gilang Pratiwi Aji lahir di Kotabumi pada tanggal 23 September 1996. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan ibu Siti Nurjanah, dan bapak H. Muhammad Hadi Sulton yang telah melimpahkan kasih sayang serta memberikan pengaruh dalam perjalanan hidup penulis, hingga penulis dapat menyelesaikan program sarjana S1.

Pendidikan formal dimulai dari tingkat TK Darmawanita, SDN 1 Banjit tahun 2002-2007. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMP 3 Baradatu tahun (2008-2010). Pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Banjit tahun (2011-2013) Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Kemudian pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tepatnya pada fakultas tarbiyah dengan jurusan Pendidikan Agama Islam.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabil'alamin, segala puji bagi Allah SWT. Tuhan seluruh alam yang atas segala limpahan rahmat, ridho dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah Impahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri tauladan yang baik sebagai contoh dalam menjalani hidup, kepada keluarga sahabat dan para pengikutnya yang setia sampai ahir zaman.

Skripsi ini ditulis sbagai satu persyaratan untuk mnyelesaikan studi pada program Strata Satu (S1) program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Atas bantuan semua pihak dala proses penyelesaian skripsi ini, penulis haturkan terimakasih sedalam-dalamnya. Secara rinci ungkapan terimakasih disampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Drs. Sa'idy, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
3. Dr. Jamal Fakhri, M.Ag, dan Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis unyuk menyelesaikan skripsi.

4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah membeikan pengajaran, mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
5. Teman- teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Agama Islam kelas F terima kasih atas kebersamaan selama ini.
6. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, yang disebabkan karna keterbatasan penulis, waktu dan dana yang dimiliki. Untuk itu kiranya pembaca dapat memberikan masukan dan saran-saran, guna melengkapi tulisan ini.

Akhirnya diharapkan semoga karya tulis (skripsi) ini dapat menjadi sumbangan yang cukup berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Bandar lampung, 11 September 2019

Penulis

Gilang Pratiwi Aji

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.	iv
PENGESAHAN TIM MUNAQSAH	v
MOTTO.	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Taksonomi Media Pembelajaran	14
B. <i>3D Page Flip Profesional</i>	20
1. Pengertian <i>3D Page Flip Profesional</i>	20
2. Kelebihan & Kekurangan <i>3D Page Flip Profesional</i>	22
3. Konten <i>3D Page Flip Profesional</i>	23
C. Materi Adab Berpakaian	26
D. Penelitian Relevan	47
E. Kerangka Pemikiran	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	54
1. Potensi dan Masalah	55
2. Mengumpulkan Informasi	56
3. Desain Produk	56
4. Validasi Desain	56

5. Revisi Desain.....	58
6. Ujicoba Produk.....	58
7. Revisi Produk	59
C. Jenis Data	59
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
1. Observasi Pra Penelitian.....	60
2. Interview Pra Penelitian	60
3. Instrument Validasi Produk.....	61
4. Kuisioner Respon Peserta Didik.....	61
5. Dokumentasi.....	61
E. Teknik Analisis Data	62
1. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli.....	62
2. Analisis Data Respon Peserta Didik	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.	67
1. Validasi Desain.	67
2. Respon Peserta Didik.	70
B. Hasil Pembahasan.	71
1. Validasi Desain.	71
2. Respon Peserta Didik.	84
3. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Taksonomi Menurut Fungsi Pembelajaran Beberapa Jenis Media.....	15
Tabel 2.2	Taksonomi Rudy Bretz	17
Tabel 2.3	Taksonomi Media Berdasarkan Media yang Terlibat.....	18
Tabel 3.1	Skor Instrumen Validator.....	62
Tabel 3.2	Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Setiap Pertanyaan	63
Tabel 3.3	Interprestasi Skor Kuesioner Validasi Desain.....	64
Tabel 3.4	Skor Respon Peserta Didik	65
Tabel 3.5	Interprestasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik	66
Tabel 4.1	Data Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.2	Saran/Komentar Validator Media	68
Tabel 4.3	Data Hasil Validasi Materi.....	69
Tabel 4.4	Saran/komentar Validator Materi.....	69
Tabel 4.5	Data Hasil Ujicoba Produk	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan <i>3D Page flip Profesional</i>	22
Gambar 2.2	Tampilan Awal <i>3D Page flip Profesional</i>	23
Gambar 2.3	Tampilan Creat New	24
Gambar 2.4	Halaman <i>3D Page flip Profesional</i>	24
Gambar 2.5	Halaman Edit Page.....	25
Gambar 2.6	Bagan Kerangka Pemikiran	51
Gambar 3.1	Metode (R & D) dari model R & D Borg <i>and</i> Gall	53
Gambar 3.2	Metode (R & D) Yang Dilakukan Peneliti.	55
Gambar 3.3	Validasi Media Kepada Validator (Ahli).....	57
Gambar 3.4	Langkah Tahapan Ujicoba Produk	58
Gambar 4.1	Cover Sebelum Validasi	73
Gambar 4.2	Cover Setelah Validasi.....	74
Gambar 4.3	Slide Sebelum Penambahan Audio Sebelum Validasi	75
Gambar 4.4	Slide Setelah Penambahan Audio Setelah Validasi	75
Gambar 4.5	Materi Sebelum Validasi	79
Gambar 4.6	Penambahan Materi Setelah Validasi	80
Gambar 4.7	Gambar Sebelum Validasi	80
Gambar 4.8	Gambar Setelah Validasi	81
Gambar 4.9	Tulisan Arab Sebelum Validasi	81
Gambar 4.10	Tulisan Arab Setelah Validasi.....	82
Gambar 4.11	Grafik Perbandingan Hasil Validasi Media dan Validasi Materi	83
Gambar 4.12	Grafik Persentase Hasil Ujicoba Produk	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Pra Penelitian.	94
Lampiran 2	Lembar Wawancara Terhadap Pendidik.	95
Lampiran 3	Lembar Wawancara Terhadap Peserta Didik.	96
Lampiran 4	Lembar Observasi.....	97
Lampiran 5	Surat Izin Melakukan Penelitian.....	98
Lampiran 6	Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian.....	99
Lampiran 7	Surat Rekomendasi Validasi.....	101
Lampiran 8	Surat Permohonan Validasi Produk.....	102
Lampiran 9	Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	103
Lampiran 10	Surat Pernyataan Validasi Instrumen	104
Lampiran 11	Kisi-Kisi Instrumen Produk.....	105
Lampiran 12	Kisi-Kisi Instrumen Validator Produk.....	110
Lampiran 13	Perhitungan Validasi Instrumen Validasi Media.....	114
Lampiran 14	Perhitungan Validasi Instrumen Materi Adab Berpakaian.....	115
Lampiran 15	Hasil Analisis Kuisioner Respon Peserta Didik Uji Coba Produk ..	116
Lampiran 16	Perhitungan Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Produk	117
Lampiran 17	Dokumentasi Penelitian.....	120
Lampiran 18	Dokumentasi Produk	122
Lampiran 19	Hasil Cek Turnitin	124
Lampiran 20	Surat Keterangan Turnitin	126
Lampiran 21	Kartu Konsultasi.....	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sistem dan proses yang melibatkan berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah komponen tujuan, pendidik, peserta didik, alat lingkungan/lembaga, kurikulum, dan evaluasi. Antara satu komponen dan komponen lain saling bekerja sama dalam mencapai tujuan. Apabila ada komponen yang baik, tetapi juga ada yang jelek maka tujuan tidak akan tercapai dengan baik.¹

Seperti yang tercantum dalam UU No 20 Tahun 2013 pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensin dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.²

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang dalam usaha mendewasakan diri dan dilakukan seumur hidup.

Tujuan pendidikan Socrates ialah mengembangkan daya pikir sehingga memungkinkan orang untuk mengerti pokok-pokok kesusilaan. Tujuan pendidikan

¹ Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*” (Jakarta:Amzah, 2018), h, 51

² Undang-Undang No 20 Tahun 2013, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1)

menurut Aritoteles ialah membuat kehidupan rasional . individual bersama-sama dengan orang-orang lain hendaknya tingkah lakunya selalu dipimpin oleh akal.³

Secara hierarki, tujuan pendidikan (pembelajaran) itu seperti anak tangga yang bersusun ke atas. Untuk mencapai tujuan berikutnya, terlebih dahulu harus mencapai di bawahnya. Apabila tujuan di bawahnya belum tercapai, maka tujuan yang lebih tinggi tidak mungkin tercapai. Misalnya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, harus dimulai dari pencapaian tujuan pembelajaran atau indikator, kemudian kompetensi dasar, lalu standar kompetensi, tujuan institusional, tujuan pendidikan nasional, dan terakhir tujuan hidup nasional. Apabila indikator tidak tercapai, maka KD tidak akan mungkin tercapai, begitu seterusnya. Hal inilah yang menyebabkan tujuan pendidikan nasional, apalagi tujuan hidup nasional sulit diwujudkan, bahkan tidak mungkin dapat diwujudkan, karena tujuan-tujuan di bawahnya sulit untuk dicapai.⁴

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukannya perangkat pembelajaran yang mendukung berjalannya proses pembelajaran. Suhadi, mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Menurut Zuhdan, perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan

³ *Ibid.* h. 133.

⁴ Sulaiman Saat, "Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan". *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol.8 No.2 (Juli-Desember 2015), h. 10.

proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.⁵

Perangkat pembelajaran terdiri dari model, media bahan ajar dll. Bahan ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan dan kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar yang digunakan salah satunya adalah media pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.⁶

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Mulai dari media yang sederhana, konvensional dan murah harganya hingga media yang kompleks, rumit, modern dan harganya mahal. Media yang merespon indera tertentu sampai yang dapat merespon perpaduan dari berbagai indera manusia. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ



⁵ Tri Retno Hapsari, Vandalita M, M.Rambitan, Makrina Tindangen. “Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Example non Exasmples dan Permasalahan Siswa Terkait Hasil Belajar Biologi di SMA”. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol.3 No 2 (Februari 2018), h. 205.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h. 10.

Artinya

*“(mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Zikr (Al Quran) kepadamu, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.*⁷

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat mempermudah proses pembelajaran seperti membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Media belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal di sekolah.

Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran berbasis komputer dengan bantuan program/*software*. Pada saat ini *software* komputer berkembang semakin pesat, dunia pendidikan juga telah

⁷ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Bandung: Diponogoro, 2011), h. 272.

memanfaatkan *software* komputer dalam pembuatan berbagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dengan konsep multimedia. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal.

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Banjit Way Kanan mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai alat sarana penyampaian informasi kepada peserta didik. Dalam hal wawancara dengan Bapak Abdulah Jawawi, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, selain penyampaian informasi kepada siswa penggunaan media

pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam hal belajar. Tetapi selaluku pengajar khususnya pelajaran PAI kelas X pendidik masih menggunakan media berupa buku cetak ataupun LKS belum mencoba inovasi dengan menggunakan media berbentuk *software* atau media interaktif. Sehingga peneliti mencoba untuk mengembangkan media yang sudah ada kedalam bentuk media interaktif dengan menggunakan *software* 3d Page Flip Profesional.

Tidak hanya itu survey di lapangan dan wawancara terhadap beberapa peserta didik kelas X IPA A dan X IPA B mengenai penggunaan media pembelajaran selain dari buku paket ataupun LKS, siswa lebih menyukai media pembelajaran langsung yang dapat menarik minat perhatian mereka terhadap pembelajaran. Media pembelajaran multimedia sangat menyenangkan untuk mereka karena tak hanya mereka dapat melihat materi pembelajaran saja namun penggunaan media pembelajaran yang berbasis multimedia dapat merangsang kegiatan belajar mereka.

Namun, peserta didik merasa jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk berbagai bidang study, guru hanya menggunakan media pembelajaran hanya berupa buku paket ataupun LKS, jarang mendapatkan media pembelajaran *software* yang mempermudah belajar mandiri. Guru juga belum menggunakan media yang berbasis *software* yang mempermudah belajar mandiri khususnya media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional* dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI. Kemudian peneliti mencari melalui untuk mendapatkan media pembelajaran *software* yang dianggap jarang ditemukan pada

proses pembelajaran. sehingga mendapatkan media pembelajaran berbasis *3D Page Flip Profesional*.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjir Kabupaten Waykanan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk berbagai jenis mata pelajaran
2. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dan LKS
3. Peserta didik kurang mendapatkan media pembelajaran *software* yang mempermudah belajar mandiri

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu: *Pertama* penelitian hanya dilakukan di SMA Negeri 1 Banjir kelas X IPA¹ dan X IPA B semester 2. *Kedua* penelitian hanya menggunakan *software 3D Page Flip Profesional*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan?
2. Bagaimanakah Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan?
3. Bagaimanakah Respon Peserta Didik tentang Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan.

3. Mengetahui Respon Peserta Didik tentang Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian dapat mendukung teori sebelumnya bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan mengatasi sifat pasif, dengan demikian kemampuan dalam menyerap ilmu pengetahuan akan lebih efektif dan efisien.

2. Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah proses pembelajaran, serta memenuhi syarat pembelajaran sebagai media pembelajaran bagi peserta didik

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan media *3D Page Flip Profesional* pada proses pembelajaran serta dapat memberikan ketertarikan pada mahasiswa terhadap materi PAI.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *3D Page Flip Profesional* Pada Mata Pelajaran PAI materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjir Kabupaten Waykanan Subjek penelitian Peserta didik kelas X IPA A dan IPA B SMA Negeri 1 Banjir Kabupaten Waykanan.

2. Wilayah penelitian

Banjir Kabupaten Waykanan

3. Waktu penelitian

Pada Bulan Agustus Tahun 2019.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara ‘*wasail*’ atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.²

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk membuat tahu siswa. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h. 3.

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : Satu Nusa, 2010), h. 4.

benda) kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran penerima pesan itu adalah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka untuk menerima informasi.³

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya papan pengumuman, video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan yang akan disampaikan. Misalnya seorang kepala desa ingin mengajak kepada warganya pada hari dan waktu tertentu untuk kerja bakti/gotong royong di desanya, maka ia menuliskan ajakan tersebut di papan pengumuman desa.⁴

Jadi, berdasarkan paparan di atas media adalah alat-alat yang digunakan sebagai penghubung atau yang menjembatani suatu informasi dari satu sisi ke sisi lain agar suatu pesan bisa tersampaikan dengan baik secara efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif yang memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak, yaitu peserta didik/mahasiswa sebagai pembelajar dan guru/dosen sebagai

³ Giri Winarto, *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*, (Yogyakarta : Hak Cipta, 2016), h. 3.

⁴ Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran" *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 7, (November 2016), h. 23.

fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran tersebut yaitu terjadinya proses pembelajaran (Learning Process).⁵

“Menurut Miarso, Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.”⁶

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.⁷

Jadi, Pembelajaran adalah proses interaksi bertukar informasi (pengetahuan) antar manusia atau mencari informasi (pengetahuan) melalui sumber-sumber belajar yang terencana. Setelah memahami tentang media dan pembelajaran selanjutnya akan dijabarkan tentang media pembelajaran.

Samsudin menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lain.⁸

⁵ *Ibid*, h. 15-16.

⁶ *Ibid*, h. 10.

⁷ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.11-12.

⁸ Giri Winarti, *Ibid*. h. 3.

Jadi, media pembelajaran adalah bahasa pendidik menyampaikan dan menyalurkan pengetahuan sehingga peserta didik dapat menerima dengan efektif dan efisien.

2. Taksonomi Media Pembelajaran

Pada media pembelajaran agar mempermudah pemahaman pada praktisi pendidikan maka beberapa ahli membagi media pembelajaran berdasarkan jenis dan karakternya yaitu sebagai berikut:

a. Taksonomi Media Berdasarkan Rangsangan Belajar

Taksonomi berdasarkan Edling beranggapan bahwa peserta didik, rangsangan belajar, dan tanggapan merupakan variabel kegiatan belajar dengan media. Media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio meliputi kodifikasi subjektif visual dan kodifikasi untuk objektif audio, dua untuk pengalaman visual meliputi kodifikasi subjektif audio dan kodifikasi subjektif visual, dan dua pengalaman belajar 3 dimensi meliputi pengalaman langsung dengan orang dan pengalaman langsung dengan benda-benda.⁹

b. Taksonomi Media Berdasarkan Fungsi Pembelajaran

Taksonomi Media Pembelajaran berdasarkan fungsi pembelajaran yaitu dilakukan oleh Gagne, Gagne membagi taksonomi seperti tampak pada tabel berikut:

⁹ Arief S Sadiman, *Ibid.* h. 23-26.

Tabel 2.1
Taksonomi Menurut Fungsi Pembelajaran Beberapa Jenis Media
(R. M. Gagne. *The Condition of Learning*, 1965)

MEDIA							
Fungsi	Demonstrasi	Penyampaian Lisan	Media Cetak	Gambar Diam	Gambar Gerak	Film Dengan Suara	Mesin Pembelajaran
Stimulus	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya	Ya	Ya
Pengarahannya Perhatian/Kegiatan	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Kemampuan Terbatas Yang Diharapkan	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Isyarat Eksternal	Terbatas	Ya	Ya	Terbatas	Terbatas	Ya	Ya
Tuntutan Cara Berpikir	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Alih Kemampuan	Terbatas	Ya	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas	Terbatas
Penilaian Hasil	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya
Umpan Balik	Terbatas	Ya	Ya	Tidak	Terbatas	Ya	Ya

Gagne membuat membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar. Dimana ketujuhanya dikaitkan dengan hierarki belajar yang kembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.¹⁰

Berdasarkan tabel di atas peneliti menyimpulkan bahwa Gagne membuat 7 macam pengelompokan media yang dikaitkannya dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar yang dikembangkan.

c. Taksonomi Media Berdasarkan Manfaat untuk Pendidikan

Taksonomi Media lainnya yaitu yang dikemukakan oleh Duncan. Dalam menyusun taksonomi media menurut hierarki pemanfaatan untuk pendidikan, Duncan

¹⁰ Arief S Sadiman, *Ibid.* h. 23.

menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak tingkat kerumitan perangkat media dalam satu hierarki.

Duncan menjajarkan biaya investasi, kelangkaan, dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam satu hirarki. Dengan bahasa awam dapat kiranya dijelaskan bahwa semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin sulit pengadaanya, tetapi juga semakin umum penggunaanya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaanya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas.¹¹

Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa pada dasarnya hierarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang dipergunakan.

d. Taksonomi Media Berdasarkan Indera yang Terlibat

Pada klasifikasinya Rudi Bretz membuat 8 klasifikasi media, yakni media audio visual gerak, audio visual diam, audio semi gerak, visual gerak, visual diam, semi gerak, audio, dan media cetak seperti tampak pada Tabel berikut:

¹¹*Ibid.* h. 20

Tabel 2.2
Taksonomi Rudy Bretz¹²

MEDIA TRANSMISI	SUARA	GAMBAR	GARIS	SIMBOL	GERAK	MEDIA REKAMAN
AUDIO VISUAL GERAK						
Televisi (Tv)	✓	✓	✓	✓	✓	Film/Suara
	✓	✓	✓	✓	✓	Pita Video, Film Tv
Gambar/Suara	✓	✓	✓	✓	✓	Holografi
AUDIO VISUAL DIAM						
Slow-Scan Tv Time-Shared Tv	✓	✓	✓	✓	✓	Tv Diam
	✓	✓	✓	✓	✓	Film Rangkaian/Suara
	✓	✓	✓	✓	✓	Film Binnngkai/Suara
	✓	✓	✓	✓	✓	Halaman/ Suara
	✓	✓	✓	✓	✓	Buku Dengan Audio
AUDIO SEMI GERAK						
Tulisan Jauh	✓		✓	✓	✓	Rekaman Tullisan Jauh
	✓		✓	✓	✓	Audio Pointer
VISUAL GERAK						
		✓	✓	✓	✓	Film Bisu
VISUAL DIAM						
		✓	✓	✓		Halaman Cetak
		✓	✓	✓		Film Rangkaian
		✓	✓	✓		Seri Gambar
		✓	✓	✓		Microform
		✓	✓	✓		Arsip Video
SEMI GERAK						
Teleautograph			✓	✓	✓	
AUDIO						
Telepon Radio	✓					Cakram(Piringan) Audio Pita Audio
CETAK						
Teletip				✓		Pia Berlubang

Dengan demikian, media dalam proses pembelajaran dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, multimedia, sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

¹² Arief S Sadiman, *Ibid.* h. 21.

Tabel 2.3
Taksonomi Media Berdasarkan Media yang Terlibat

Indera Yang Terlibat	Nama Media	Sifat Pesan	Program (Software)	Penyalur (Hardware)	Peralatan Proyeksi
Pendengaran	Media Audio	Audio Verbal Dan Nonverbal	Program Radio - Siaran Langsung - Siaran Tunda (Rekam)	Radio	
Penglihatan	Media Visual	Visual Verbal Visual Nonverbal- Grafis Visual Nonverbal Tiga Dimensi	Tulisan Verbal Sketsa, Lukisan, Photo, Grafik, Diagram, Bagan, Peta	Buku Majalah Koran Poster Modul Komik Atlas Papan Visual	Opaque Project
				Transparansi	OHP
				Komputer	Digital Project
			Model	Maket (Miniatur)	
				Mock Up (Alat Tiruan)	
				Specimen (Barang Contoh)	
				Diorama	
Pendengaran Dan Penglihatan	Media Audio Visual	Verbal Dan Nonverbal, Terdengar Dan Gregetan	Program Audio Visual: -Film Documenter - Film Docudokumenter - Film Drama - Dan Lain-Lain	Film 8 Mm, 16 Mm, 35 Mm	Film Projector
				Video: -Pita Magnetic -Video Disc -Chip Memory Televisi	Digital Project
Multiindera	Multimedia	Pengalaman Langsung	Computer		
			Pengalaman Berbuat: Lingkungan Nyata Dan Karyawisata		
			Pengalaman Terlibat: Permainan Dan Simulasi, Bermain Peran Dan Bermain Teater		

Berdasarkan taksonomi diatas peneliti menyimpulkan bahwasannya media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam menstimulus peserta didik pada proses pembelajaran dikarenakan seluruh aspek panca indra dapat terlibat sehingga membuat proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien

Ditinjau berdasarkan tujuan pembuatannya sumber belajar diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu sumber belajar resources by design (sumber belajar yang dirancang) yaitu sumber belajar yang memang sengaja dibuat untuk pembelajaran

contohnya buku pelajaran, modul, program audio, transparansi (OHT), koran dan majalah, CD pembelajaran, Alat peraga dan lain sebagainya.

Sedangkan jenis sumber belajar resources by utilization (sumber belajar yang dimanfaatkan) yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran contohnya pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan, kebun binatang, museum, film, sawah, terminal, surat kabar, papan tulis yang berbentuk persegi panjang, kaca jendela (dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam percobaan sistem pernafasan), dan lain-lain.¹³

Maka media pembelajaran 3D page flip professional merupakan media by design karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan tertentu.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam al-qur'an. Firman Allah Swt dalam Q.S An-Nahl : 44, yaitu

بِالْيَنِّتِ وَالزُّبْرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya :

*Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*¹⁴

¹³ Supriyanti, "Sumber Belajar By Design By Utilization" (On-Line), tersedia di: <http://supriyanti-yantea.blogspot.com/2012/10/sumber-belajar-by-design-by-utilization.html>. Tanggal 13 oktober 2012, Pukul 19:36

¹⁴ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Bandung : Diponogoro, 2011), h.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran, tanpa memperhatikan dan memahami perkembangan jiwa peserta didik guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas maka media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu *3D Page Flip Profesional* adalah termasuk multimedia berjenis *software*. Secara khusus yaitu *software* multimedia interaktif dan termasuk media by design.

B. *3D Page Flip Profesional*

1. Pengertian *3D Page Flip Profesional*

3D Page Flip Profesional adalah suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk e-book digital dengan efek 3D. software ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk PDF, OpenOffice, Microsoft Office, gambar menjadi e-book 3D flash yang menajutkan dengan berbagai format. Dengan bahan ajar berbentuk 3D Flash ini maka akan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di kelas karena guru maupun peserta didik dapat membaca dengan berbagai sudut dengan efek 3D¹⁵

Pengertian media 3 dimensi menurut nana sudjana adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja. Suatu bidang dikatakan bersifat tiga dimensi ketika karya-karya yang

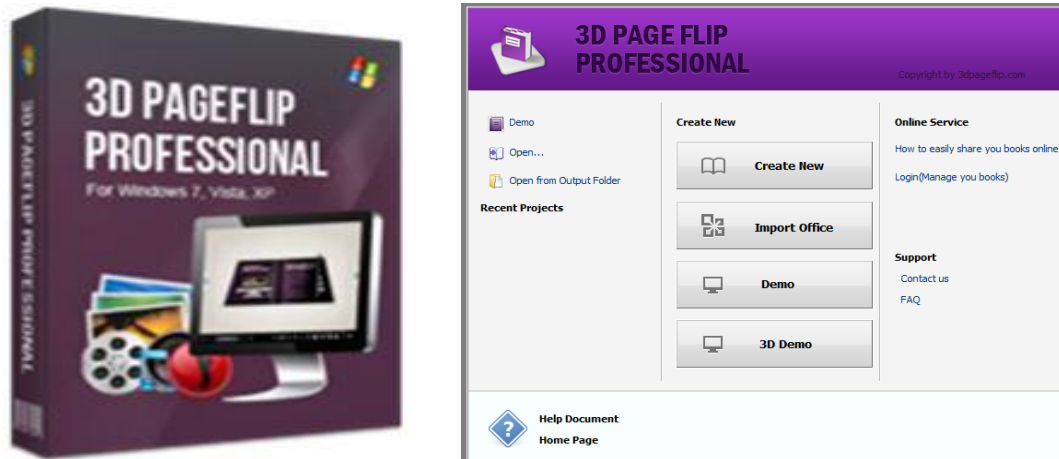
¹⁵ Dhea, Eryani, Nur Laili, *Desain Modul Interaktif dengan Menggunakan 3D Page Flip Profesional pada Materi Fisika Gelombang Mekanik*, (artikel almiah, UNJ, Juli 2018)

dihasilkan tidak hanya dapat dinikmati dengan cara dilihat namun juga disentuh atau dirasakan. Berbeda dengan karya seni dua dimensi seperti lukisan di atas kanvas yang hanya dapat dilihat dari berbagai arah, baik dari depan-belakang, samping, kiri-kanan serta atas-bawah. Contohnya seperti patung, berbagai keramik, arsitektur bangunan, dan lain sebagainya. Hal ini juga yang diaplikasikan pada film 3d yang membuat penonton merasakan seolah-olah ikut masuk ke dalam film.¹⁶

Menurut official 3D PageFlip Professional merupakan software aplikasi yang digunakan untuk membuat e- Book, Majalah digital,e-paper dll.3D Page Flip Professional merupakan jenis perangkat lunak profesi halaman flip untuk mengkonversi File PDF ke halaman-balik publikasi. Tiap digital halaman PDF yang di hasilkan bisa di flip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Dengan software 3D PageFlip Professional dapat di tambahkan video, gambar, audio, hyperlink dan objek multimedia. Penggunaan software 3D Pageflip Professional sangat mudah bagi siapa aja untuk membuat Flash 3D yang realistis membalik halaman buku tanpa keterampilan pemrograman. Cukup dengan 3 langkah mengimpor PDF / gambar / FLV, menyesuaikan gaya dan penerbitan, kita dapat mengkonversi PDF ke Flash publikasi berbasis digital dengan antar muka pengguna yang intuitif.¹⁷

¹⁶ Nana Sudjana, *Media Pengajara*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo), 2011, h.101

¹⁷ Adam Fatchur Rozi, *Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik berbasis 3D Pageflip pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika di SMKN 1 kediri* (artikel ilmiah, UNESA, juli 2018)



Gambar 2.1 : Tampilan 3D Page Flip Profesional

2. Kelebihan dan Kekurangan 3D Page Flip Profesional

Kelebihan dari media *3D Page Flip Profesional* ini antara lain:

1. Media flip book dapat diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya.
Saat membalik halaman maka seperti bergerak seperti membalik buku, sehingga menimbulkan sensasi yang berbeda dan lebih menarik.
2. Dalam tiap halaman flip book dapat disisipi animasi yang mendukung materi pembelajaran berupa video atau animasi flash.
3. *E-book* merupakan media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia.

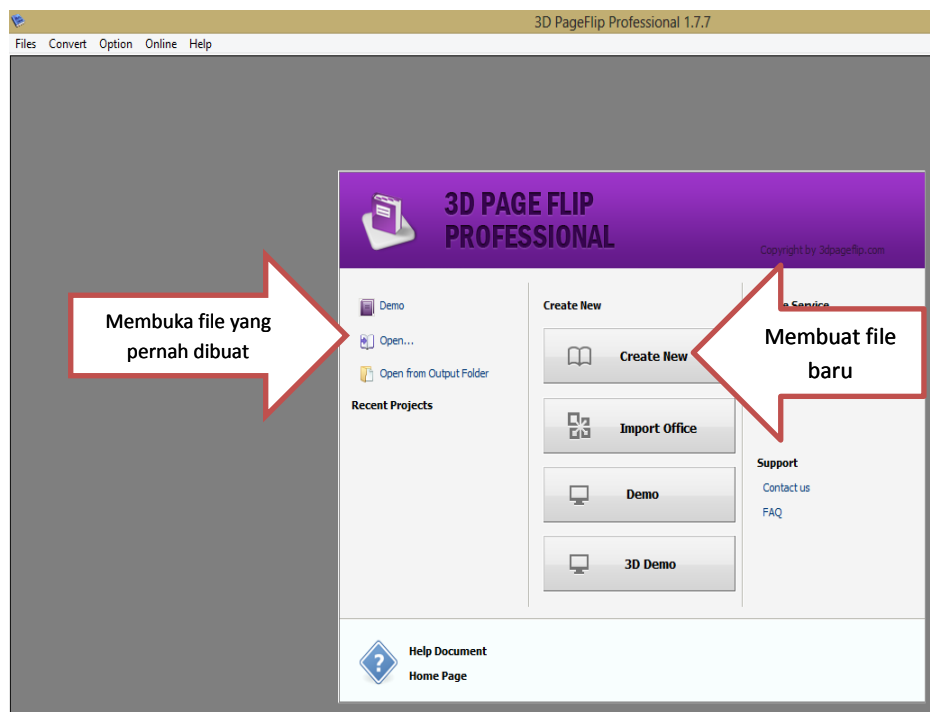
Adapun kelemahan dari media *3D Page Flip Profesional* ini adalah

1. Belum terbiasanya siswa membaca dengan menatap kilapan cahaya yang keluar dari monitor alat baca *e-book* akan melelahkan penglihatan bagi sebagian peserta didik.¹⁸

2. Proses konversi berjalan lambat

3. Konten *3D Page Flip Profesional*

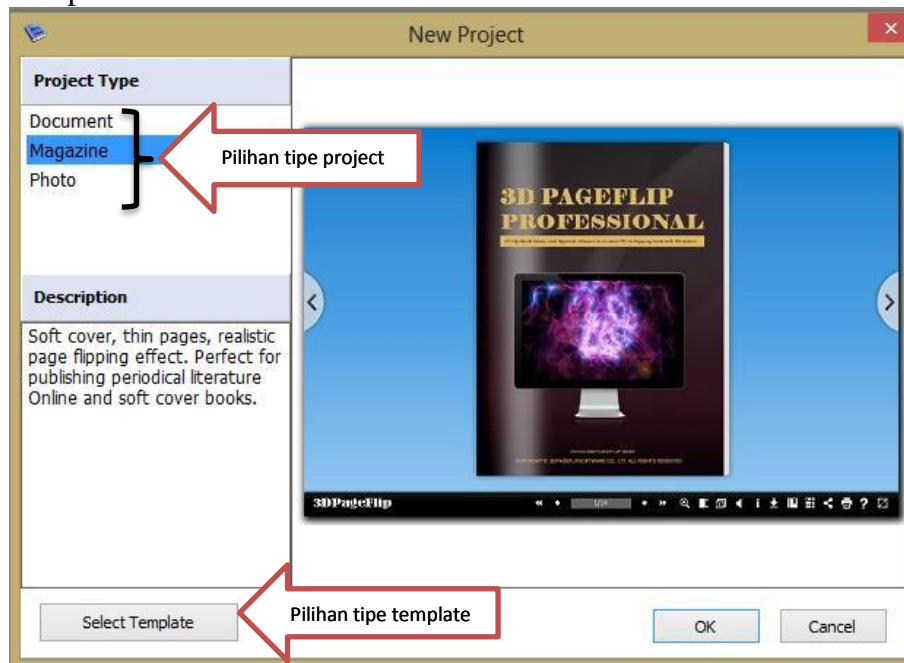
1. Tampilan awal *3D Page Flip Profesional*



Gambar 2.2 Tampilan Awal *3D Page Flip Profesional*

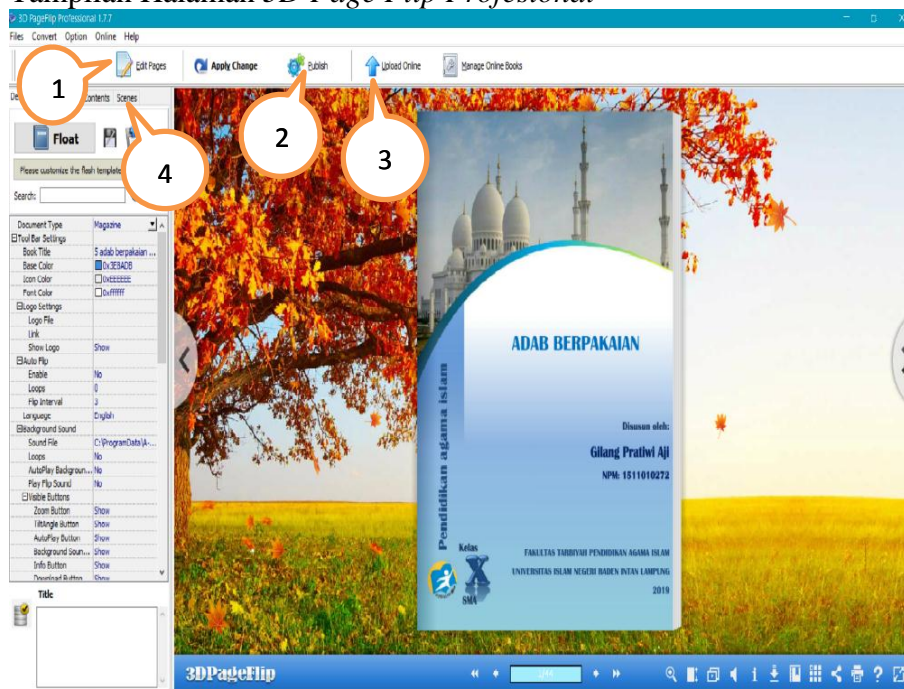
¹⁸ Fitriyani, *Pembelajaran Menggunakan Media 3D Pageflip Profesional dan Media Camtasia Studio 8 pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit di Kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi*, (Skripsi, Universitas Jambi 2018)

2. Tampilan Creat New



Gambar 2.3 Tampilan Creat New

3. Tampilan Halaman 3D Page Flip Profesional

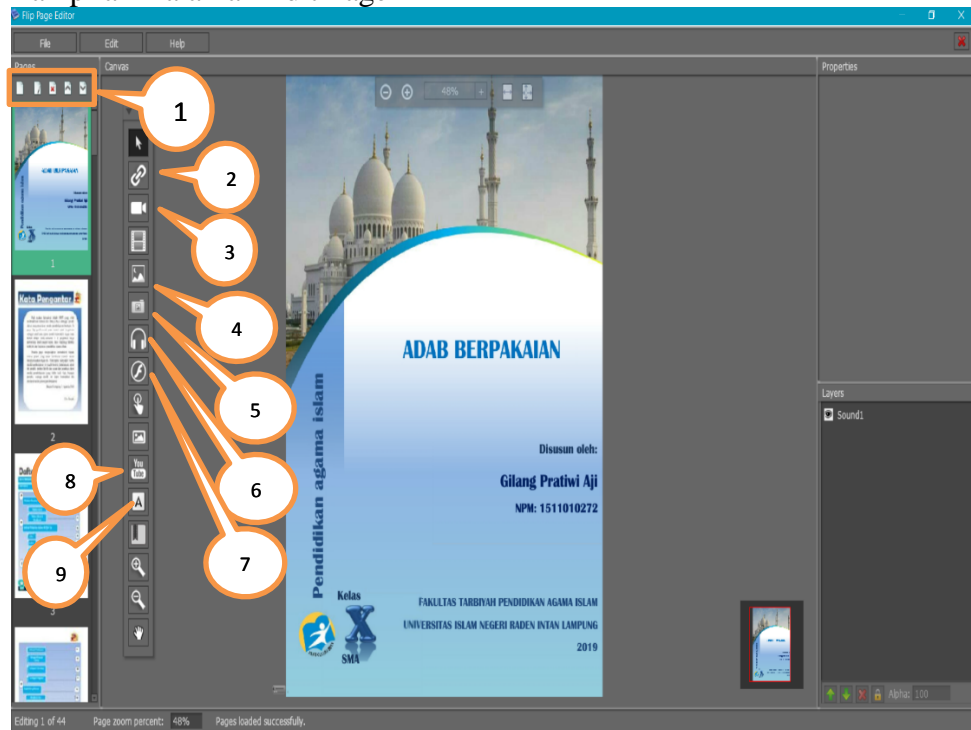


Gambar 2.4 Halaman 3D Page Flip Profesional

Keterangan:

1. Edit Pages : sub menu untuk mengubah halaman
2. Apply Change : sub menu untuk menerapkan perubahan
3. Publish : sub menu untuk mempublish halaman flipbook yang telah dibuat
4. Scenes : pilihan untuk mengubah latar belakang / background template

4. Tampilan Halaman Edit Page



Gambar 2.5 Halaman Edit Page

Keterangan:

1. Pages : pilihan edit pages yang meliputi “Add New Page, Edit Select Page, Make Page Up, Make Page Down”.
2. Edit link : tool untuk menambah link pada halaman yang diinginkan
3. Add Movie : tool untuk menambah movie yang bertipe mp4 atau flv pada halaman yang diinginkan
4. Add image : tool untuk menambah gambar pada halaman yang diinginkan
5. Add sound : tool untuk menambahkan sound pada halaman yang diinginkan
6. Add flash : tool untuk menambahkan animasi yang bertipe swf pada halaman yang diinginkan

7. Add button : tool untuk menambahkan tombol untuk pilihan musik, pindah halaman dsb
8. Add youtube : tool untuk menambahkan link youtube pada halaman yang diinginkan
9. Add teks : tool untuk menambah teks pada halaman yang diinginkan

C. Materi Adab Berpakaian

1. Memahami Makna Busana Muslimah dan Menutup Aurat¹⁹

a. Makna Aurat

Menurut bahasa, *aurat* berarti malu, aib, dan buruk. Kata aurat berasal dari kata *awira* yang artinya hilang perasaan. Jika digunakan untuk mata, berarti hilang cahayanya dan lenyap pandangannya. Pada umumnya, kata ini memberi arti yang tidak baik dipandang, memalukan dan mengecewakan. Menurut istilah dalam hukum Islam, *aurat* adalah batas minimal dari bagian tubuh yang wajib ditutupi karena perintah Allah Swt.

b. Makna Jilbab dan Busana Muslimah

Secara *etimologi*, jilbab adalah sebuah pakaian yang longgar untuk menutup seluruh tubuh perempuan kecuali muka dan kedua telapak tangan. Dalam bahasa Arab, jilbab dikenal dengan istilah *khimar*, dan bahasa Inggris jilbab dikenal dengan istilah *veil*. Selain kata jilbab untuk menutup bagian dada hingga kepala wanita untuk menutup *aurat* perempuan, dikenal pula istilah *kerudung*, *Hijab*, dan sebagainya.

¹⁹ Nelly Khairiyah, Endi Suhendi Zen, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Jakarta: Depdiknas), 2017, h. 23-27

Pakaian adalah barang yang dipakai (baju, celana, dan sebagainya). Dalam bahasa Indonesia, pakaian juga disebut busana. Jadi, busana muslimah artinya pakaian yang dipakai oleh perempuan. Pakaian perempuan yang beragama Islam disebut busana muslimah. Berdasarkan makna tersebut, busana muslimah dapat diartikan sebagai pakaian wanita Islam yang dapat menutup *aurat* yang diwajibkan agama untuk menutupinya, guna kemaslahatan dan kebaikan wanita itu sendiri serta masyarakat di mana ia berada. Mari kita simak video edukasi di bawah ini, dan simpulkan makna dari video yang sudah kalian tonton.

Perintah menutup *aurat* sesungguhnya adalah perintah Allah Swt. Yang dilakukan secara bertahap. Perintah menutup *aurat* bagi kaum perempuan pertama kali diperintahkan kepada istri-istri Nabi Muhammad saw. agar tidak berbuat seperti kebanyakan perempuan pada waktu itu (*Q.S. al- ahzab/33: 32-33*). Setelah itu, Allah Swt. memerintahkan kepada istri-istri Nabi saw. agar tidak berhadapan langsung dengan laki-laki bukan *mahramnya* (*Q.S. al- Ahzab/33:53*).

Selanjutnya, karena istri-istri Nabi saw. juga perlu keluar rumah untuk mencari kebutuhan rumah tangganya, Allah Swt. memerintahkan mereka untuk menutup *aurat* apabila hendak keluar rumah (*Q.S. al- Ahzab/33:59*).

Dalam ayat ini, Allah Swt. memerintahkan untuk memakai jilbab, bukan hanya kepada istri-istri Nabi Muhammad saw. dan anak-anak perempuannya, tetapi juga kepada istri-istri orang-orang yang beriman. Dengan demikian,

menutup *aurat* atau berbusana muslimah adalah wajib hukumnya bagi seluruh wanita yang beriman.

Perintah menutup aurat bagi kaum laki-laki Aurat sesama lelaki –baik dengan kerabat atau orang lain- adalah mulai dari pusar hingga lutut. Demikian menurut ulama Hanafiyah. Dalil dari hal ini adalah sabda Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam,

فَإِنَّ مَا تَحْتَ السُّرَّةِ إِلَى رُكْبَتِهِ مِنَ الْعَوْرَةِ

“Karena di antara pusar sampai lutut adalah aurat.”(HR. Ahmad 2/187, Al Baihaqi 2/229. Syaikh Syu’aib Al Arnauth menyatakan sanad hadits ini hasan)

Pendapat terkuat dalam hal ini adalah pendapat yang menyatakan bahwa aurat lelaki sesama lelaki adalah antara pusar hingga lutut. Sehingga baik laki-laki atau perempuan mengerti batasan-batasan auratnya dengan sama-sama menutupi dan menjaga pandangan antar lawan jenis.²⁰

2. Istilah Pakaian Dalam Al-Qur’an

Sebelum kita membicarakan istilah pakaian dalam al-Qur’an, perlu diperjelas dahulu apa itu Pakaian.? Pakaian secara sederhana dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang kita pakai mulai dari kepala sampai ujung kaki, yang termasuk dalam pakaian adalah : Semua benda yang melekat di badan, seperti baju, celana, sarung, dan kain panjang.

²⁰ Muhammad Abduh Tausikal, *Hukum Menonton Pertandingan Bola*, (On-line), tersedia di: <https://rumaysho.com/9842-hukum-menonton-pertandingan-bola.html>. Tanggal 14 desember 2014

Namun pakaian yang kita maksud dalam hal ini adalah sesuatu yang melekat dalam badan yang berfungsi menutup aurat, baik laki-laki maupun perempuan.

Al-Qur'an tatkala menyebut istilah pakaian menggunakan beberapa kata, yakni libas atau labus artinya segala sesuatu yang menutup tubuh. Kata ini tercantum dalam kata delapan ayat. Kemudian tsiyab, disebutkan sebanyak delapan kali tersebar dalam tujuh ayat dan sarabil tercantum sebanyak tiga kali tersebar dalam dua ayat.

Kalau suatu kata diulang-ulang baik dalam satu rangkaian dalam satu ayat maupun disebutkan dalam ayat yang lain, itu menunjukkan begitu penting kata tersebut untuk diperhatikan dan diamalkan. Maka supaya lebih memudahkan memahami ayat-ayat tersebut dalam konteksnya, perlu ditulis beserta terjemahannya, yakni sebagai berikut:

a. Libas

يَبْنَىٰ ءَادَمَ قَدْ أَنْزَلْنَا عَلَيْكُمْ لِبَاسًا يُورِي سَوَاءَ تَكُمُ وَرِيشًا وَلِبَاسُ التَّقْوَىٰ
ذَٰلِكَ خَيْرٌ ذَٰلِكَ مِنْ ءَايَتِ اللَّهِ لَعَلَّهُمْ يَذَّكَّرُونَ ﴿٢٦﴾

*Hai anak Adam, Sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutup auratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. dan pakaian takwa Itulah yang paling baik. yang demikian itu adalah sebahagian dari tanda-tanda kekuasaan Allah, Mudah-mudahan mereka selalu ingat.(Q.S Al-A'raf:26)*²¹

²¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Bandung : Diponogoro, 2011), h.

Al-Qur'an menggunakan kata libas dengan makna pakaian yang selalu melekat, yakni keharusan selalu menutup bagian aurat.

Disebutkan dalam QS. Al-A'raf 26 bahwa Allah menurunkan pakaian untuk menutup aurat (libas yuwari sauatikum), artinya kemaluan atau aurat harus selalu ditutup.

Jadi kata libas maknanya yaitu “pakaian primer”, pakaian yang bertujuan untuk menutup bagian yang harus selalu ditutupi.

b. Labus

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ ۖ فَهَلْ أَنتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

Dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). (Q.S Al-Anbiya : 80)²²

Para ahli tafsir, seperti Al-Qurthubi, mengungkapkan, kata labus dalam surah Al-Anbiya ayat 80 bermakna baju-baju besi karena dipakai untuk membentengi atau melindungi diri dari serangan musuh-musuh.

Dalam hal ini makna labus yaitu pakaian untuk melindungi diri kita dari segala sesuatu yang tidak diinginkan dan membahayakan untuk diri kita.

²² Ibid h. 329

c. Tsiyab

وَالْقَوَاعِدُ مِنَ النِّسَاءِ الَّتِي لَا يَرْجُونَ نِكَاحًا فَلَيْسَ عَلَيْهِنَّ جُنَاحٌ أَنْ
يَضَعْنَ ثِيَابَهُنَّ غَيْرَ مُتَبَرِّجَاتٍ بِزِينَةٍ وَأَنْ يَسْتَغْفِرْنَ خَيْرٌ لَهُنَّ وَاللَّهُ
سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٦٠﴾

*Dan perempuan-perempuan tua yang telah terhenti (dari haid dan mengandung) yang tiada ingin kawin (lagi), Tiadalah atas mereka dosa menanggalkan pakaian mereka dengan tidak (bermaksud) Menampakkan perhiasan, dan Berlaku sopan adalah lebih baik bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha Bijaksana. (Q.S An-Nur : 60)*²³

Kata ini digunakan Alquran dengan arti pakaian yang tidak selalu dipakai, yakni “baju sekunder”. Dalam satu waktu dipakai, dalam waktu lain dilepas, dipakai lagi dan seterusnya.

Maksud pakaian yang diistilahkan dengan tsiyab bukan untuk menutup kemaluan atau aurat, tapi untuk memperindah diri (tajammul) atau menutup sekujur tubuh karena dingin atau yang lainnya.

d. Sarabil

وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُم مِّمَّا خَلَقَ ظِلَالًا وَجَعَلَ لَكُم مِّنَ الْجِبَالِ أَكْنَانًا وَجَعَلَ
لَكُمْ سَرَابِيلَ تَقِيكُمْ وَالْحَرَّ وَسَرَابِيلَ تَقِيكُمْ بِأَسْكُمْ كَذَلِكَ يُتِمُّ نِعْمَتَهُ
عَلَيْكُمْ لَعَلَّكُمْ تُسْلِمُونَ ﴿٦١﴾

Dan Allah menjadikan bagimu tempat bernaung dari apa yang telah Dia ciptakan, dan Dia jadikan bagimu tempat-tempat tinggal di gunung-gunung,

²³ Ibid h. 358

dan Dia jadikan bagimu pakaian yang memeliharamu dari panas dan pakaian (baju besi) yang memelihara kamu dalam peperangan. Demikianlah Allah menyempurnakan nikmat-Nya atasmu agar kamu berserah diri (kepada-Nya). (Q.S An-Nahl : 81)²⁴

Sarabil. Kata ini bentuk jamak dari sirbal, artinya baju kurung panjang. Pakaian ini disebutkan Alquran bukan sebagai penutup aurat, melainkan bagian dari tsiyab, yakni untuk hal-hal lain seperti melindungi tubuh dari cuaca panas dan dingin, serangan senjata atau sekedar menutup tubuh di luar. Dalam QS. An-Nahl 81 disebutkan bahwa busana sarabil dijadikan untuk melindungi tubuh dari panas dan melindungi senjata yang menyerang dalam peperangan (sarabila taqikum al-harra wa sarabila taqikum ba`sakum).

3. Fungsi Pakaian

Pakaian memiliki beberapa fungsi yaitu : penutup, perhiasan, pakaian taqwa, pelindung dan pengenalan.

a. Sebagai Penutup Aurat

Islam mengajarkan kepada umatnya untuk selalu menutup aurat, dan yang dimaksud aurat adalah anggota tubuh yang wajib ditutupi, yang mana pemiliknya akan merasa malu bila tersingkap atau terbuka. Seperti dijelaskan dalam Q.S. Al-Araf : 26

²⁴ Ibid h. 276

يَبْنِيْ ءَادَمَ قَدْ اَنْزَلْنَا عَلَيْكُمۡ لِبَاسًا يُّوَارِي سُوۡءَ تِكُمۡ وَرِيۡشًا ۖ وَلِبَاسُ التَّقْوٰى
 ذٰلِكَ خَيْرٌۭ ذٰلِكَ مِّنۡ ءَايٰتِ اللّٰهِ لَعَلَّهُمۡ يَذَّكَّرُوۡنَ ﴿٢٦﴾

*Hai anak Adam, Sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutup auratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. dan pakaian takwa Itulah yang paling baik. yang demikian itu adalah sebahagian dari tanda-tanda kekuasaan Allah, Mudah-mudahan mereka selalu ingat.*²⁵

Penjelasan ayat diatas adalah diciptakannya pakaian agar manusia dapat menutup auratnya. Orang yang sengaja memperlihatkan dan melihat aurat hukumnya haram dan berdosa. Dengan ayat ini maka menutup aurat dengan pakaian adalah perkara wajib.²⁶

b. Sebagai Perhiasan

Fungsi pakaian yang kedua adalah sebagai penghias diri agar penampilan menjadi lebih rapi dan indah. Fungsi pakaian yang kedua ini juga dijelaskan dalam surat al-araf ayat 26

يَبْنِيْ ءَادَمَ قَدْ اَنْزَلْنَا عَلَيْكُمۡ لِبَاسًا يُّوَارِي سُوۡءَ تِكُمۡ وَرِيۡشًا ۖ وَلِبَاسُ التَّقْوٰى
 ذٰلِكَ خَيْرٌۭ ذٰلِكَ مِّنۡ ءَايٰتِ اللّٰهِ لَعَلَّهُمۡ يَذَّكَّرُوۡنَ ﴿٢٦﴾

Hai anak Adam, Sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutup auratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. dan pakaian takwa Itulah yang paling baik. yang demikian itu adalah sebahagian dari tanda-tanda kekuasaan Allah, Mudah-mudahan mereka selalu ingat.

²⁵ Ibid h. 153

²⁶ Zein Sakti, *Fungsi Pakaian Berdasarkan Syariat Islam*, (On-line) dilihat di: <https://www.awalilmu.com/2017/06/3-fungsi-pakaian-berdasarkan-syariat-islam.html>. Tanggal 3 Juni 2017.

Dengan kata-kata *وَرِيشًا* yaitu sebagai perhiasan atau menghias diri supaya terlihat rapi dan indah. Berpenampilan rapi dan indah merupakan sifat dari setiap manusia. Allah SWT adalah zat yang sangat indah serta mencintai keindahan. Oleh karena itu mari berpenampilan rapi, baik, bersih dan indah sesuai pepatah kebersihan sebagian dari iman karena orang yang beriman selalu bersih

c. Sebagai Pakaian Taqwa

Pakaian taqwa maksudnya adalah segala kebaikan yang menuju kepada ketaatan kepada Allah SWT, seperti dijelaskan di QS al-araf : 26

يَبْنِيْٓءَ اٰدَمَ قَدْ اَنْزَلْنَا عَلٰىكُمْ لِبَاسًا يُّوَارِيْ سَوْءَٔتِكُمْ وَرِيشًا ۖ وَلِبَاسُ التَّقْوٰى
ذٰلِكَ خَيْرٌۭ ذٰلِكَ مِنْ ءَايٰتِ اللّٰهِ لَعَلَّهُمْ يَذَّكَّرُوْنَ ﴿٢٦﴾

*Hai anak Adam, Sesungguhnya Kami telah menurunkan kepadamu pakaian untuk menutup auratmu dan pakaian indah untuk perhiasan. dan pakaian takwa Itulah yang paling baik. yang demikian itu adalah sebahagian dari tanda-tanda kekuasaan Allah, Mudah-mudahan mereka selalu ingat.*²⁷

Pakaian takwa lebih baik maksudnya iman dan perbuatan baik lebih baik. Seseorang yang berpakaian menyembunyikan auratnya tetapi tidak takwa, maka pakaian jasmaniahnya itu akan segera copot begitu datang godaan. Seseorang yang berapapun besar sorbannya, tetapi tidak ada takwanya, maka sorban itu akan terpengaruh begitu ada godaan. Seorang yang takwa adalah seorang yang beriman dan berbuat baik, dan tanda imannya dan

²⁷ Ibid h. 153

perbuatan baiknya adalah bahwa ia terlebih dahulu menyembunyikan auratnya, karena itu adalah dasar dan prasyarat mutlak takwa.

d. Sebagai Pelindung

Fungsi pakaian sebagai pelindung badan dari segala sesuatu yang tidak diinginkan, misalnya melindungi badan dari teriknya sinar matahari, dinginnya malam sehingga kita tidak terkena flu, gigitan serangga berbahaya, pelindung dari serangan musuh dan hal lainnya. Tubuh yang tidak tertutupi pakaian dengan baik bisa mudah terkena penyakit dan juga lebih mudah kotor. Tentu saja pakaian yang digunakan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan yang ada sehingga tubuh terlindungi secara maksimal. Hal ini dijelaskan dalam surat an-Nahl ayat 81

وَاللَّهُ جَعَلَ لَكُم مِّمَّا خَلَقَ ظِلَالًا وَجَعَلَ لَكُم مِّنَ الْجِبَالِ أَكْنَانًا وَجَعَلَ
لَكُم سَرَابِيلَ تَقِيكُمُ الْحَرَّ وَسَرَابِيلَ تَقِيكُمُ بَأْسَكُمْ ۚ كَذَٰلِكَ يُتِمُّ نِعْمَتَهُ
عَلَيْكُمْ لَعَلَّكُمْ تُسْلِمُونَ ﴿٨١﴾

Dan Allah menjadikan bagimu tempat bernaung dari apa yang telah Dia ciptakan, dan Dia jadikan bagimu tempat-tempat tinggal di gunung-gunung, dan Dia jadikan bagimu pakaian yang memelihara kamu dari panas dan pakaian (baju besi) yang memelihara kamu dalam peperangan. Demikianlah Allah menyempurnakan nikmat-Nya atasmu agar kamu berserah diri (kepada-Nya).²⁸

²⁸ Ibid h. 276

e. Sebagai Pengenal

Bahwa pakaian menjadi alat pengenal (identitas diri), pembeda, sarana pengungkap diri, serta penghormatan. Pada masa nabi Muhammad saw. Allah swt. Memerintahkan isteri isteri Nabi saw. Untuk berjilbab sehingga mudah di kenali. Firman Allah swt. Dalam surah Al- ahzab ayat 59:

يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ قُلْ لِّأَزْوَاجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ مِنْ جَلْبَابِهِنَّ ذَٰلِكَ أَدْنَىٰ أَنْ يُعْرَفْنَ فَلَا يُؤْذَيْنَ ۚ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَّحِيمًا ﴿٥٩﴾

*Hai Nabi, Katakanlah kepada isteri-isterimu, anak-anak perempuanmu dan isteri-isteri orang mukmin: "Hendaklah mereka mengulurkan jilbabnya ke seluruh tubuh mereka". yang demikian itu supaya mereka lebih mudah untuk dikenal, karena itu mereka tidak di ganggu. dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.*²⁹

4. Adab Berpakaian³⁰

a. Membaca doa

Hendaknya saat memakai pakaian membaca doa tersebut

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي كَسَانِي هَذَا وَرَزَقَنِيهِ مِنْ غَيْرِ حَوْلٍ وَلَا قُوَّةٍ

Segala pu`ji bagi Allah yang memberi aku pakaian ini dan memberi rezeki dengan tiada upaya dan kekuatan dariku.

b. Memulai dengan anggota kanan

²⁹ Ibid h. 426

³⁰ Syaikh Amin bin Abdullah asy-Syaqawi, *Adab Berpakaian* (artikel ilmiah, islamhouse.com, 2014)

Hendaknya memulai memakai pakaian dari sebelah kanan. Dari Aisyah radiyallahhu anha, ia berkata :

كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يُحِبُّ التَّيْمُنَ فِي تَعْلِهِ وَتَرْجُلِهِ طُهُورٌ هُوَ فِي شَأْنِهِ كُلِّهِ

“Nabi Salallahualaihi wasalam membiaskan diri mendahulukan yang kanan dalam memakai sandal, menyisir, bersuci dan dalam setiap urusannya (H.R Bukhari no 168)

c. Tidak menyerupai pakaian orang kafir

Dari Abdullah bin Umar radhiallahu’anh, Rasulullah Shallallahu’alaihi Wasallam bersabda:

مَنْ تَشَبَّهَ بِقَوْمٍ فَهُوَ مِنْهُمْ

Orang yang menyerupai suatu kaum, seolah ia bagian dari kaum tersebut” (HR. Abu Daud, 4031).

d. Hendaknya tebal dan tidak transparan

Ketentuan secara umum dalam hal berpakaian untuk laki-laki dan perempuan ialah tidak boleh berlebih-lebihan ataupun untuk menyombongkan diri. Khusus perempuan ialah tidak boleh memakai pakaian yang ketat dan transparan. Pakaian mereka tidak berfungsi sebagai menutup aurat, sehingga keluar dari tujuan berpakaian secara islami. Dalam Al-qur’an surah al-ahzab (33) ayat 59, Allah swt telah memberikan bentuk dan cara berpakaian yang dijadikan sebagai pakaian wanita islam, yaitu jilbab, ialah baju kurung yang lapang dan panjang.

e. Tidak menyerupai lawan jenis

Tidak diperbolehkan menyerupai lawan jenis dalam bertingkah-laku, berkata-kata, dan dalam semua perkara demikian juga dalam hal berpakaian. Laki-laki tidak boleh menyerupai wanita, demikian juga sebaliknya. Dari Abdullah bin Abbas radhiallahu'anhu, beliau berkata:

لَعَنَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُتَشَبِّهِينَ مِنْ الرِّجَالِ بِالنِّسَاءِ ،
وَالْمُتَشَبِّهَاتِ مِنَ النِّسَاءِ بِالرِّجَالِ

“Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam melaknat laki-laki yang menyerupai wanita dan para wanita yang menyerupai laki-laki” (HR. Bukhari no. 5885).

5. Menerapkan Prilaku Mulia³¹

Mengenakan busana yang sesuai dengan syariat islam bertujuan agar manusia terjaga kehormatannya. Ajaran islam tidak bermaksud untuk membatasi atau mempersulit gerak dan langkah umatnya. Akan tetapi dengan aturan dan syari’at tersebut manusia akan terhindar dari berbagai kemungkinan yang akan mendatangkan bencana dan kemudaratn bagi dirinya.

Berikut ini beberapa prilaku mulia yang harus dilakukan sbagai pengalaman berbusana sesuai syari’at islam, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

³¹*Ibid*, Nelly Khairiyah, Endi Suhendi Zenh.h. 29-30

1. Sopan-santun dan ramah-tamah

Sopan santun dan ramah-tamah merupakan ciri mendasar orang yang beriman. Mengapa demikian? Karena hal ini merupakan salah satu akhlak yang dicontohkan oleh Rasulullah saw. Sebagai teladan dan panutan Rasulullah saw. adalah orang yang santun dan lembut perkataannya serta ramah-tamah prilakunya. Hal itu ditunjukkan oleh Rasulullah saw bukan saja kepada keluarga dan sahabat-sahabatnya, tetapi kepada orang lain bahkan kepada orang yang memusuhinya sekalipun.

2. Gemar beribadah

Beribadah adalah kebutuhan rohani bagi manusia sebagaimana olahraga, makan, minum dan istirahat sebagai kebutuhan jasmaninya. Karena ibadah adalah kebutuhan, maka tidak ada alasan orang yang beriman melalaikan atau meninggalkannya. Orang yang beriman akan dengan senang hati melakukannya tanpa ada rasa keterpaksaan sedikitpun.

3. Menjalankan amar ma'ruf nahi munkar

Maksud amar ma'ruf nahi munkar adalah mengajak dan menyeru orang lain untuk berbuat kebaikan dan mencegah orang lain melakukan kemungkaran/kemaksiatan. Hal ini dapat dilakukan efektif jika ia telah memberikan contoh yang baik bagi orang lain yang diserunya. Tugas mulia tersebut haruslah dilakukan oleh setiap orang yang beriman. Ajaklah orang lain berbuat kebaikan dan cegahlah ia dari kemungkaran.

6. Ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis tentang Perintah Berbusana Muslim/Muslimah

1. Q.S. Al-Ahzab/33 :59

يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ قُلْ لِّأَزْوَاجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ مِنْ جَلْبِيبِهِنَّ ذَلِكَ أَدْنَى أَنْ يُعْرَفْنَ فَلَا يُؤْذَيْنَ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَحِيمًا ﴿٥٩﴾

Artinya

*Wahai Nabi! Katakanlah kepada istri-istrimu, anak-anak perempuanmu dan istri-istri orang mukmin, “Hendaklah mereka menutupkan jilbabnya keseluruh tubuh mereka .” Yang demikian itu agar mereka lebih mudah untuk dikenali, sehingga mereka tidak diganggu. Dan Allah Maha Pengampun Maha Penyayang.*³²

Kandungan Q.S. Al-Ahzab/33 : 59

Dalam ayat ini, Rasulullah saw. diperintahkan untuk menyampaikan kepada para istrinya dan juga sekalian wanita mukminah termasuk anak-anak perempuan beliau untuk memanjangkan jilbab mereka dengan maksud agar dikenali dan membedakan dengan perempuan *nonmukminah*. Hikmah lain adalah agar mereka tidak diganggu. Karena dengan mengenakan jilbab, orang lain mengetahui bahwa dia adalah seorang mukminah yang baik.

Pesan *al-Qur'an* ini datang menanggapi adanya gangguan kafir Quraisy terhadap para mukminah terutama para istri Nabi Muhammad saw. Yang menyamakan mereka dengan budak. Karena pada masa itu, budak tidak

³² *Ibid* h. 426

mengenakan jilbab. Oleh karena itulah, dalam rangka melindungi kehormatan dan kenyamanan para wanita, ayat ini diturunkan.

Islam begitu melindungi kepentingan perempuan dan memperhatikan kenyamanan mereka dalam bersosialisasi. Banyak kasus terjadi karena seorang individu itu sendiri yang tidak menyambut ajakan *al-Qur'ān* untuk berjilbab. Kita pun masih melihat di sekeliling kita, mereka yang mengaku dirinya muslimah, masih tanpa malu mengumbar *aurat*nya. Padahal Rasulullah saw. bersabda: “*Sesungguhnya rasa malu dan keimanan selalu bergandengan kedua-duanya. Jika salah satunya diangkat, maka akan terangkat keduanya.*” (Hadis *Sahih* berdasarkan syarah Syeikh Albani dalam kitab *Adabul Mufrad*)

2. Q.S. An-Nur/24:31

وَقُلْ لِلْمُؤْمِنَاتِ يَغْضُضْنَ مِنْ أَبْصَرِهِنَّ وَخَفَظْنَ فُرُوجَهُنَّ وَلَا يُبْدِينَ زِينَتَهُنَّ إِلَّا مَا ظَهَرَ مِنْهَا ۖ وَلْيَضْرِبْنَ خُمُرَهُنَّ عَلَىٰ جُيُوبِهِنَّ ۖ وَلَا يُبْدِينَ زِينَتَهُنَّ إِلَّا لِبُعُولَتِهِنَّ أَوْ آبَائِهِنَّ أَوْ آبَائِ بُعُولَتِهِنَّ أَوْ أَبْنَاءِ بُعُولَتِهِنَّ أَوْ إِخْوَانِهِنَّ أَوْ بَنِي إِخْوَانِهِنَّ أَوْ بَنَاتِ أَخَوَاتِهِنَّ أَوْ نِسَائِهِنَّ أَوْ مَا مَلَكَتْ أَيْمَانُهُنَّ أَوِ التَّبِيعِينَ غَيْرَ أُولَىٰ إِلَازِمَةٍ مِنَ الرِّجَالِ أَوْ الصِّبْيِ ۚ لَمْ يَظْهَرُوا عَلَىٰ عَوْرَاتِ النِّسَاءِ ۖ وَلَا يَضْرِبْنَ بِأَرْجُلِهِنَّ لِيُعْلَمَ مَا يُخْفِينَ ۖ مِنْ زِينَتِهِنَّ ۖ وَتَوْبُوا إِلَى اللَّهِ جَمِيعًا أَيُّهَا الْمُؤْمِنُونَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣١﴾

Artinya

Katakanlah kepada wanita yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan kemaluannya, dan janganlah mereka Menampakkan perhiasannya, kecuali yang (biasa) nampak dari padanya. dan hendaklah mereka menutupkan kain kudung kedadanya, dan janganlah Menampakkan perhiasannya kecuali kepada suami mereka, atau ayah mereka, atau ayah suami mereka, atau putera-putera mereka, atau putera-putera suami mereka, atau saudara-saudara laki-laki mereka, atau putera-putera saudara lelaki mereka, atau putera-putera saudara perempuan mereka, atau wanita-wanita Islam, atau budak- budak yang mereka miliki, atau pelayan-pelayan laki-laki yang tidak mempunyai keinginan (terhadap wanita) atau anak-anak yang belum mengerti tentang aurat wanita. dan janganlah mereka memukulkan kakinyua agar diketahui perhiasan yang mereka sembunyikan. dan bertaubatlah kamu sekalian kepada Allah, Hai orang-orang yang beriman supaya kamu beruntung."³³

Kandungan Q.S. An-Nur/24:31

Dalam ayat ini, Allah Swt. berfirman kepada seluruh hamba-Nya yang mukminah agar menjaga kehormatan diri mereka dengan cara menjaga pandangan, menjaga kemaluan, dan menjaga *aurat*. Dengan menjaga ketiga hal tersebut, dipastikan kehormatan mukminah akan terjaga. Ayat ini merupakan kelanjutan dari perintah Allah Swt. kepada hamba-Nya yang mukmin untuk menjaga pandangan dan menjaga kemaluan. Ayat ini Allah Swt. khususkan untuk hamba-Nya yang beriman, berikut penjelasannya.

Pertama, menjaga pandangan. Pandangan diibaratkan “panah setan” yang siap ditembakkan kepada siapa saja. “Panah setan” ini adalah panah yang jahat yang merusakkan dua pihak sekaligus, si pemanah dan yang terkena

³³ *Ibid.* h. 353

panah. Rasulullah saw. juga bersabda pada hadis yang lain, *“Pandangan mata itu merupakan anak panah yang beracun yang terlepas dari busur iblis, barangsiapa meninggalkannya karena takut kepada Allah Swt., maka Allah Swt. akan memberinya ganti dengan manisnya iman di dalam hatinya.”* (Lafal hadis yang disebutkan tercantum dalam kitab *Ad-Da’wa Dawa’* karya Ibnu Qayyim).

Panah yang dimaksud adalah pandangan liar yang tidak menghargai kehormatan diri sendiri dan orang lain. Zina mata adalah pandangan haram. *Al-Qurān* memerintahkan agar menjaga pandangan ini agar tidak merusak keimanan karena mata adalah jendela hati. Jika matanya banyak melihat maksiat yang dilarang, hasilnya akan langsung masuk ke hati dan merusak hati. Dalam hal ketidaksengajaan memandang sesuatu yang haram, Rasulullah saw. bersabda kepada Ali ra., *“Wahai Ali, janganlah engkau mengikuti pandangan (pertama yang tidak sengaja) dengan pandangan (berikutnya), karena bagi engkau pandangan yang pertama dan tidak boleh bagimu pandangan yang terakhir (pandangan yang kedua)”* (H.R. Abu Dawud dan At-Tirmidzi, dihasan-kan oleh Syaikh al-Albani).

Kedua, menjaga kemaluan. Orang yang tidak bisa menjaga kemaluannya pasti tidak bisa menjaga pandangannya. Hal ini karena menjaga kemaluan tidak akan bisa dilakukan jika seseorang tidak bisa menjaga pandangannya. Menjaga kemaluan dari zina adalah hal yang sangat penting dalam menjaga kehormatan. Karena dengan terjerumusnyanya ke dalam zina, bukan hanya harga

dirinya yang rusak, orang terdekat di sekitarnya seperti orang tua, istri/ suami, dan anak akan ikut tercemar.

“Dan, orang-orang yang memelihara kemaluannya. Kecuali terhadap istri-istri mereka atau budak-budak yang mereka miliki. Maka sesungguhnya, mereka dalam hal ini tiada tercela. Barangsiapa mencari yang sebaliknya, mereka itulah orang-orang yang melampaui batas.” (Q.S. al Ma’ārij/70:29-31)

Allah Swt. sangat melaknat orang yang berbuat zina, dan menyamaratakannya dengan orang yang berbuat syirik dan membunuh. Sungguh, tiga perbuatan dosa besar yang amat sangat dibenci oleh Allah Swt. Firman-Nya:

“Dan, janganlah kalian mendekati zina. Sesungguhnya, zina itu adalah suatu perbuatan yang keji dan suatu jalan yang buruk.” (Q.S. al- Isrā’/17:32).

Ketiga, menjaga batasan *aurat* yang telah dijelaskan dengan rinci dalam hadis-hadis Nabi. Allah Swt. memerintahkan kepada setiap mukminah untuk menutup *auratnya* kepada mereka yang bukan *mahram*, kecuali yang biasa tampak dengan memberikan penjelasan siapa saja boleh melihat. Di antaranya adalah suami, mertua, saudara laki-laki, anaknya, saudara perempuan, anaknya yang laki-laki, hamba sahaya, dan pelayan tua yang tidak ada hasrat terhadap wanita.

Di samping ketiga hal di atas, Allah Swt. menegaskan bahwa walaupun *auratnya* sudah ditutup namun jika berusaha untuk ditampakkan dengan berbagai cara termasuk dengan menghentakkan kaki supaya gemerincing perhiasannya terdengar, hal itu sama saja dengan membuka *aurat*. Oleh

karena itu, ayat ini ditutup dengan perintah untuk bertaubat karena hanya dengan taubat dari kesalahan yang dilakukan dan berjanji untuk mengubah sikap, kita akan beruntung. Untuk lebih jelasnya mari kita simak video berikut ini yang menerangkan tentang pentingnya menjauhi zina dan menjaga pandangan.

3. Hadits tentang Berpakaian tidak boleh ketat dan teranparant

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda

صِنْفَانِ مِنْ أَهْلِ النَّارِ لَمْ أَرَهُمَا (وَذَكَرَ): وَنِسَاءٌ كَاسِيَاتٌ عَارِيَاتٌ مُمِيلَاتٌ مَائِلَاتٌ رُءُوسُهُنَّ كَأَسْنِمَةِ الْبُخْتِ الْمَائِلَةِ لَا يَدْخُلْنَ الْجَنَّةَ وَلَا يَجِدْنَ رِيحَهَا وَإِنَّ رِيحَهَا لَيُوجَدُ مِنْ مَسِيرَةِ كَذَا وَكَذَا

“Dua jenis ahli neraka aku belum pernah melihat mereka (sebelumnya)...” lalu beliau menyebutkan, “Dan wanita wanita yang berpakaian namun telanjang, menyimpangkan (orang yang melihatnya), berlenggak-lenggok (jalannya), dan kepala mereka seperti punuk unta yang miring. Mereka tidak akan masuk surga, bahkan tidak akan mencium aromanya, padahal aroma surga dapat dicium dari jarak sekian dan sekian....” (HR. Muslim no. 2128)³⁴

4. Hadits tentang batas aurat muka dan telapak tangan

حَدَّثَنَا يَعْقُوبُ بْنُ كَعْبٍ الْأَنْطَاكِيُّ وَمُؤَمَّلُ بْنُ الْفَضْلِ الْحَرَّانِيُّ قَالَا حَدَّثَنَا الْوَلِيدُ عَنْ سَعِيدِ بْنِ بَشِيرٍ عَنْ قَتَادَةَ عَنْ خَالِدٍ قَالَ قَالَ يَعْقُوبُ ابْنُ دُرَيْكِ عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا أَنَّ أَسْمَاءَ بِنْتُ أَبِي بَكْرٍ دَخَلَتْ عَلَى رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَعَلَيْهَا ثِيَابٌ رِقَاقٌ فَأَعْرَضَ عَنْهَا رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَقَالَ يَا أَسْمَاءُ إِنَّ الْمَرْأَةَ

³⁴ Asy-Syariah, *Ketentuan-Ketentuan Pakaian Wanita*, (On-line), tersedia di: <https://asysyariah.com/kajian-utama-ketentuan-ketentuan-pakaian-wanita/>. Tanggal 11 Juli 2013

إِذَا بَلَغَتِ الْمَحِيضَ لَمْ تَصْلُحْ أَنْ يَرَى مِنْهَا إِلَّا هَذَا وَهَذَا وَأَشَارَ إِلَى وَجْهِهِ وَكَفَّيْهِ
 قَالَ أَبُو دَاوُدَ هَذَا مُرْسَلٌ خَالِدُ بْنُ دُرَيْكٍ لَمْ يُدْرِكْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا

Telah menceritakan kepada kami [Ya'qub bin Ka'b Al Anthaki] dan [Muammal Ibnul Fadhl Al Harrani] keduanya berkata; telah menceritakan kepada kami [Al Walid] dari [Sa'id bin Basyir] dari [Qatadah] dari [Khalid] berkata; Ya'qub bin Duraik berkata dari ['Aisyah radliallahu 'anha], bahwa Asma binti Abu Bakr masuk menemui Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam dengan mengenakan kain yang tipis, maka Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam pun berpaling darinya. Beliau bersabda: "Wahai Asma, sesungguhnya seorang wanita jika telah baligh tidak boleh terlihat darinya kecuali ini dan ini -beliau menunjuk wajah dan kedua telapak tangannya-." Abu Dawud berkata, "Ini hadits mursal. Khalid bin Duraik belum pernah bertemu dengan 'Aisyah radliallahu 'anha.

7. Hikmah

Menutup aurat adalah kewajiban agama yang ditegaskan dalam Al-Qur'an Q.S Al-Ahzab : 59 dan Q.S An-Nur : 31 perintah menggunakan jilbab dan memanjangkannya hingga ke dada, dengan tujuan untuk memberikan rasa nyaman dan aman kepada setiap mukminah menjelaskan agar tiap umat manusia untuk senantiasa menjaga pandangan, memelihara kemaluan dan tidak menampakkan aurat kecuali kepada mahramnya.

Selain itu dalam berpakaian hendaknya kita memperhatikan adab serta tata caranya atau batasan aurat seperti membiasakan berdoa ketika berpakaian tidak boleh ketat dan transparan tidak berlebih-lebihan sesuai dengan fungsi pakaian yaitu sebagai penutup, pelindung dan identitas sebagai muslim/muslimah agar kita selalu menjadi pribadi yang taat kepada Allah dan tidak berlaku sombong, dan menjadi manusia yang memiliki sifat sopan santun, ramah tamah, jujur,

menjalakkan amar makruf nahi munkar, semua itu semata-mata agar kita hidup sesuai dengan apa yang sudah diatur oleh Allah agar kita nyaman dalam bersosialisasi dan terlindungi dari sesuatu yang tidak diinginkan serta menjadikan kita semakin taat kepada Allah SWT

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian penulis, ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis, yaitu :

1. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika dengan judul “Rancangan *Website* Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika Menggunakan 3D Page Flip Profesional” Modul digital fisika yang digunakan merupakan modul digital hasil penelitian pengembangan berbasis 3D Page Flip Profesional. Website pembelajaran yang dirancang memerlukan instalasi Adobe Flash pada browsernya agar dapat diakses pengguna, website pembelajaran telah dapat menampilkan video, animasi, instrument tes yang terintegrasi di dalam modul berbasis 3d Page Flip Profesional, setelah dilakukan modifikasi beberapa bagian modul, semua komponen modul fisika berbasis 3D Page Flip Profesional dapat berfungsi dengan baik setelah ditampilkan berbasis *website* pembelajaran.³⁵
2. Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d *Pageflip Professional* Mata Kuliah Gambar Teknik Di

³⁵ Fauzi Bakri, Betty Zelda Siahaan, A. Handjoko Permana, “Rancangan *Website* Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika menggunakan 3D Page Flip Profesional”. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol.2 No. 2 (Desember 2016), h. 118

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik, produk yang dihasilkan berupa modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Kualitas produk modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik ini sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi tentang kelayakan modul elektronik ini, ditinjau dari aspek tampilan sebesar 85 rata-rata 4,3 dengan kriteria sangat baik, aspek pembelajaran sebesar 51 rata-rata 3,91 dengan kriteria baik, dan aspek materi sebesar 54 rata-rata 3,86 dengan kriteria baik. Sedangkan hasil penilaian peserta didik uji lapangan pada aspek tampilan sebesar 956 rata-rata 4,36 kriteria “sangat baik”, pada aspek pembelajaran sebesar 684 rata-rata 4,28 dengan kriteria “sangat baik”, dan pada aspek isi sebesar 847 rata-rata 4,23 kriteria “sangat baik”. Modul elektronik berbasis 3D Pageflip Professional pada mata kuliah Gambar Teknik ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pengembang sangat mengharapkan modul ini bisa digunakan dosen dalam proses pembelajaran mata kuliah Gambar Teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran.³⁶

³⁶ Nopriyanti, “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d *Pageflip Professional* Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin”. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, Vol.3 No. 1 (April 2018), h. 75

3. Jurnal wahana pendidikan fisika dengan judul “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus I” pada penelitian terkait tampilan modul menggunakan software 3D PageFlip Professional 1.7.6 dan kontennya dibantu dengan beberapa software, seperti AVS Video Editor, iSpring Suite 6, Macromedia Flash Professional 8, dan Microsoft Office. Modul digital divalidasi oleh 4 dosen ahli materi dan 3 dosen ahli media, serta diuji coba oleh 4 pendidik dan 82 peserta didik. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan persentase capaian sebesar 92,94% dari ahli materi, 84,73% dari ahli media, 90,75% dari pendidik fisika SMA, dan 84,87% dari peserta didik SMA. Dari segi karakteristik modul didapatkan hasil penilaian dari para ahli untuk self instructional 90,26%, self contained 91,82%, stand alone 91,15%, adaptif 92,71%, dan user friendly 91,67% dengan rata-rata seluruh karakteristik modul sebesar 91,52%. Adapun hasil evaluasi peserta didik setelah menggunakan modul digital adalah 89,10% pada ranah kognitif C3 (memakai/menerapkan).³⁷

Persamaan produk peneliti dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan *software 3D Page Flip Profesional* sebagai media penunjang dalam pengembangan produk yang dibuat, sedangkan perbedaannya adalah pengembangan yang peneliti buat hanya bersifat pengembangan media saja sedangkan penelitian yang terdahulu menggunakan *3D Page Flip Profesional* sebagai basis pengembangan modul.

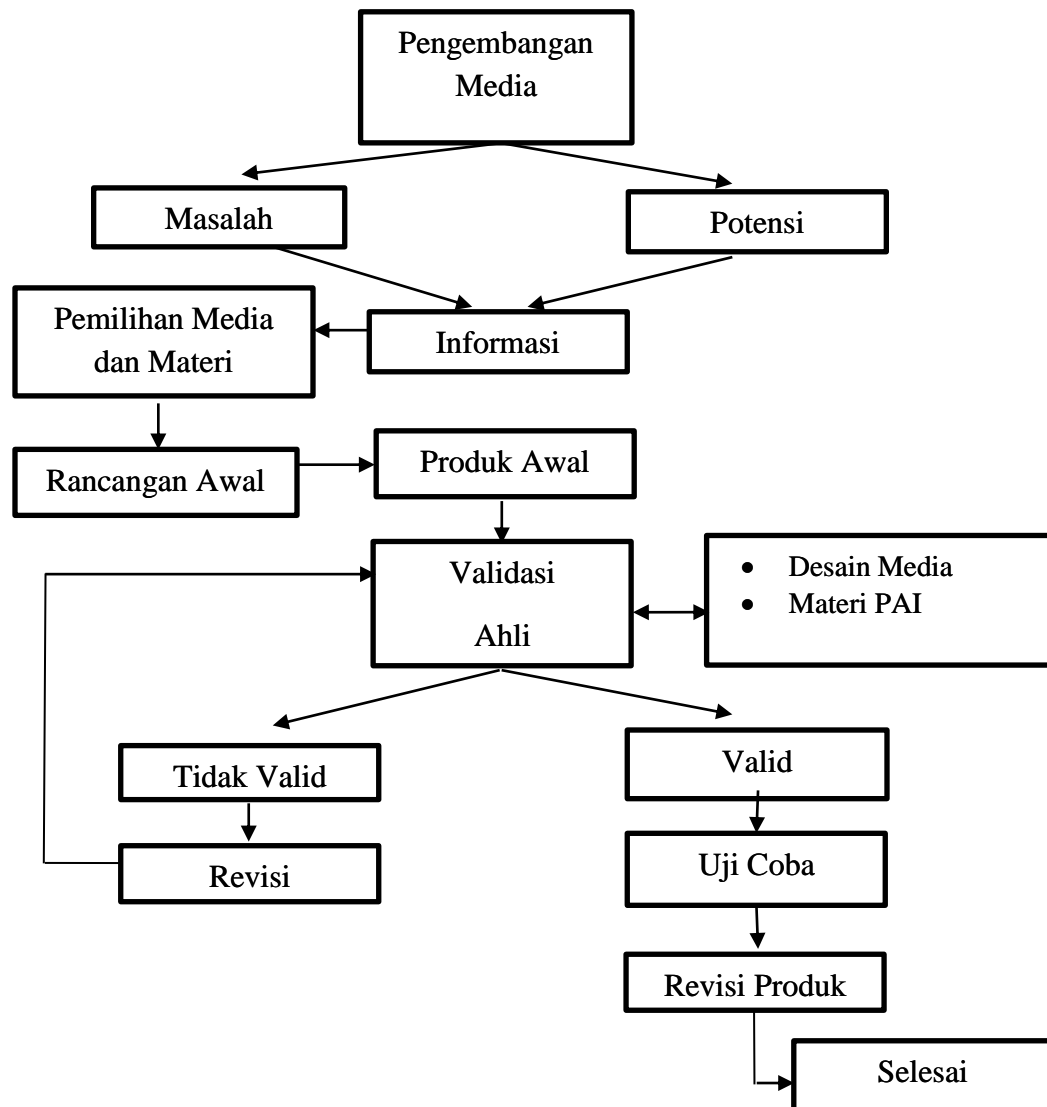
³⁷ Kiar Vansa Febriant, Fauzi Bakri, Hady Nasbey, “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus”. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, Vol.2 No. 2 (September 2017), h. 18

E. Kerangka Pemikiran

Pada suatu penelitian maka perlu adanya kerangka pemikiran agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting jadi dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.³⁸ Adapun kerangka pemikiran pada pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

³⁸ “Definisi Dari Teori Dan Kerangka Berfikir Dalam Suatu Penelitian, Skripsi, Thesis” (Online), tersedia di: <http://saifedia.blogspot.com/2014/08/definisi-dari-teori-dan-kerangka.html>. Tanggal 11 Februari 2015, pukul 12:54 WIB.



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.²

Pada jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang telah dipaparkan di atas, istilah proses atau langkah-langkah disebut dengan model prosedural. Model prosedural bisa dijumpai dalam rancangan sistem pembelajaran, beberapa model prosedural penelitian dan pengembangan yang umum pada bidang penelitian adalah seperti: Borg & Gall, ADDIE, IDI, Dick & Carey, dan Kaufman. Namun, model yang digunakan pada penelitian ini adalah model prosedural Borg & Gall yaitu model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah prosedur atau

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 297.

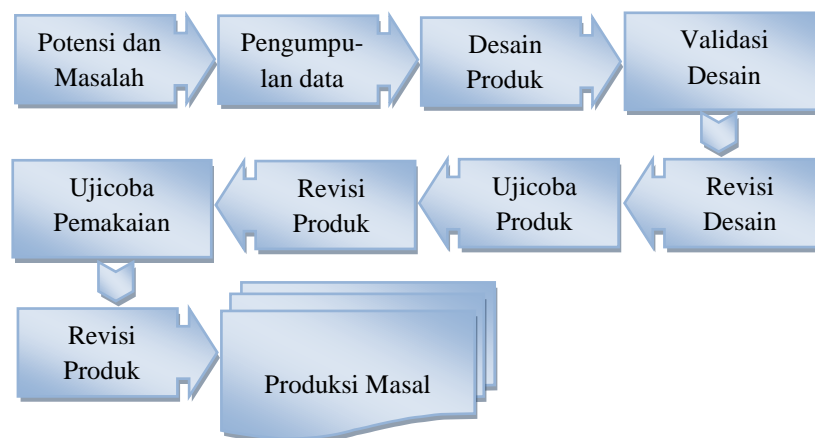
² Noordyah, "Metodologi Penelitian Pendidikan" (On-line), tersedia di: <https://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan/>. Tanggal 23 Januari 2015, pukul 23:49 WIB.

alur yang mesti dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sehingga semakin meningkat efektifitas dan efisiensi suatu sistem. Hal ini diperkuat oleh Sugiyono bahwa metode-metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³

Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan meliputi:

Potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Ujicoba Produk, Revisi Produk, Ujicoba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Masal.

Bagan prosedural pada penelitian ini adalah berikut ini:



Gambar 3.1 Metode *Research and Development* (R & D) dari model R & D Borg and Gall.

³ Sugiyono, *Ibid*, h. 297-298.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

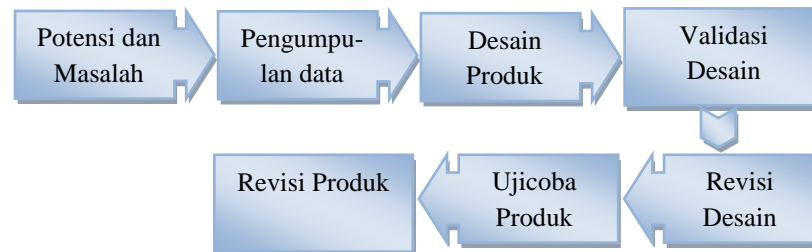
Pada Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research & Development* (R & D) dan menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi yaitu 10 tahap, dengan dibatasi hanya sampai pada tahap ke-7. Penyederhanaan dan pembatasan terhadap sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu.⁴ Serta media pembelajaran *3D Page Flip Professional* bukanlah media pembelajaran yang dikomersilkan.

Penjelasan Brog and Gall menunjukkan jumlah 10 langkah dalam penelitian R & D dapat dibatasi, apalagi jika sumber keuangan terbatas, langkah delapan, sembilan dan sepuluh, yaitu uji lapangan skala luas, revisi, diseminisasi dan implementasi memerlukan biaya yang tidak sedikit. Sangat dimungkinkan memerlukan jumlah subjek uji coba yang berasal dari 10-30 sekolah dengan maksimal 200 subyek menggunakan teknik pengumpulan data campuran. Langkah selanjutnya adalah merevisi untuk penyempurnaan produk. Diakhiri dengan diseminisasi dan implementasi, dilakukan dengan mengadakan seminar nasional, kemudian melakukan kerjasama dengan penerbit. Kegiatan ini sangat memerlukan banyak biaya sehingga peneliti khususnya dalam penulisan skripsi, tesis, atau disertasi membatasi pada langkah ke 7 saja.⁵

⁴ Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2, (2017), h. 177

⁵ Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, (Media Akademi : Yogyakarta, 2016), h. 88-89

Maka penelitian akan dilakukan sampai tahap ke-tujuh yaitu revisi produk dikarenakan terbatasnya waktu dan biaya. Berikut tahap-tahap penelitian yang peneliti laksanakan:



Gambar 3.2 Metode *Research and Development* (R & D) Yang Dilakukan Peneliti

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalahpun dapat menjadi potensi apabila kita dapat mendayagunakannya.⁶ Sesuai dengan jenis penelitiannya yaitu terlebih dahulu melakukan *research* maka peneliti pada langkah awal yaitu membagikan kuesioner kepada 40 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Banjit Way Kanan yaitu Semester 2 Kelas X IPA¹ dan X IPA² berdasarkan hasil wawancara menemukan manfaat media pembelajaran berbasis komputer khususnya *software*. Namun, peserta didik merasa jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk berbagai jenis mata pelajaran, sering mendapatkan media pembelajaran

⁶ Sugiyono, *Ibid.* h. 298-299.

hanya berupa modul atau LKS saja, jarang mendapatkan media pembelajaran *software* yang mempermudah belajar mandiri, sering mendapatkan media pembelajaran *software* yang kurang inovatif. Hal yang perlu diperhatikan yaitu peserta didik selalu merasa senang dengan media pembelajaran *software* yang baru.

2. Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti berpikir dengan menggunakan media pembelajaran *software* yang baru akan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar PAI. Peneliti mencari informasi melalui internet. Sehingga peneliti mendapatkan media pembelajaran baru yaitu *3D Page Flip Profesional*.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dan menanggapi masalah dan potensi di atas maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran baru yaitu *3D Page Flip Profesional*.

3. Desain Produk

Penelitian ini akan melakukan pengembangan media pembelajaran *software* yaitu *3D Page Flip Profesional*. Pada tahap ini peneliti mempelajari cara penggunaan dan fungsi *3D Page Flip Profesional*. Kemudian menyisipkan materi PAI pada *3D Page Flip Profesional*.

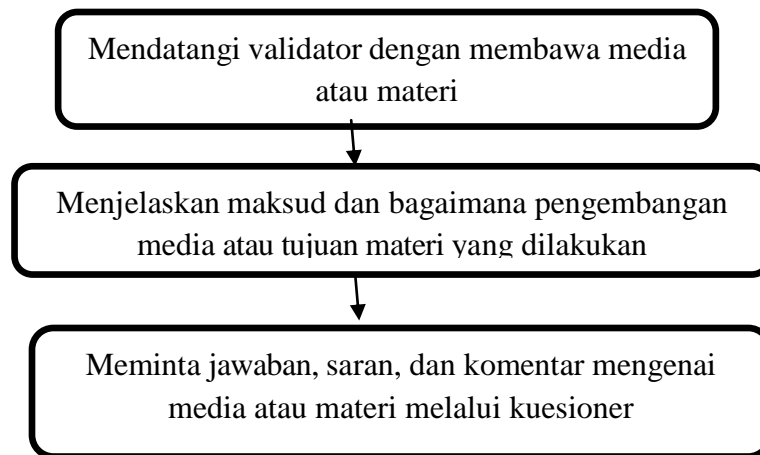
4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media secara rasional akan lebih efektif atau tidak.

Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.⁷

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan diadakan validasi desain, dimana yang akan dilakukan validasi yaitu berkaitan dengan media pembelajaran yaitu *3D Page Flip Profesional* oleh beberapa validator yang sudah berpengalaman.

Pada tahap validasi desain ada langkah-langkah yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.3 Validasi Media Kepada Validator (Ahli)

Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian akan dilakukan analisis data. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validator desain media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* dan materi PAI adalah ahli dalam bidangnya yaitu terdiri dari dua ahli media teknologi, dan dua ahli materi agama.

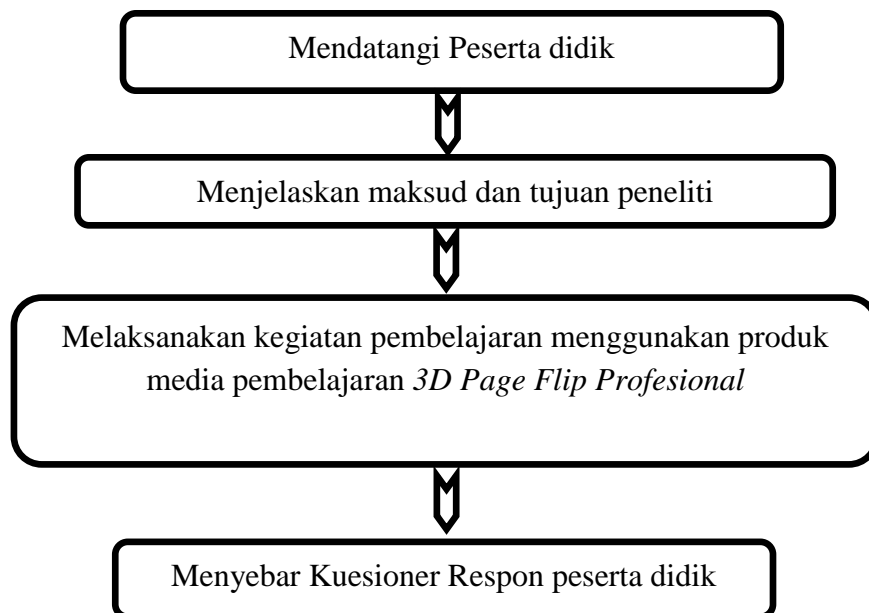
⁷ Muh Arief Pratama, "Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan" (On-line), tersedia di: <http://www.penalaran-unm.org/artikel/penelitian/375-langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan.html>. Tanggal 5 Mei 2015, Pukul 16:07 WIB.

5. Revisi Desain

Revisi desain pada tahap ini yaitu berupa media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukan validasi oleh validator pada tahap sebelumnya.

6. Ujicoba Produk

Pada tahap ujicoba produk (ujicoba terbatas) maka terlebih dahulu peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*. Setelah disimulasikan, maka penelitian dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok yang terbatas. Kelompok tersebut terdiri dari 10 siswa- siswi SMA Negeri 1 Banjit Way Kanan. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 Langkah Tahapan Ujicoba Produk

7. Revisi Produk

Setelah peneliti melakukan pengujian media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* pada responden yang terbatas, maka akan didapatkan hasil yang dinilai oleh peserta didik. apabila masih ada bagian produk yang belum seperti yang diharapkan maka peneliti akan melakukan revisi produk terhadap kelemahan tersebut.

C. Jenis Data

Jenis data yang peneliti ambil pada tahap validasi beberapa validator meliputi ketertarikan, kriteria tampilan, penyajian materi, serta ketertarikan dari seluruh isi media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*. Sedangkan pada materi yaitu meliputi penyajian materi, kebenaran konsep, dan penekanan-penekanan materi. Sedangkan untuk data yang berasal dari peserta didik yaitu keberadaan, fungsi, tampilan, ketertarikan media ataupun materi.

Data yang telah diperoleh dalam validator berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validator berupa instrumen validasi dan responden (peserta didik) melalui kuesioner respon peserta didik, sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari hasil kritik dan saran baik dari validator maupun dari peserta didik serta deskripsi hasil kuesioner.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* adalah sebagai berikut.

1. Observasi Pra Penelitian

Observasi adalah pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.⁸ Tahap Observasi dilakukan di sekolah SMAN 1 Banjir Way Kanan yang langsung dilaksanakan pada dua objek yaitu guru dan siswa-siswi kelas X IPA¹ dan X IPA² tahun pelajaran 2019/2020 yang ada di sekolah. Pada tahap ini peneliti terjun kelapangan langsung untuk melihat penggunaan media yang digunakan di sekolah. Baik penggunaan media pembelajaran yang dipakai saat siswa-siswi belajar. Sehingga peneliti dapat kesimpulan penggunaan media buku cetak ataupun LKS saja tidak cukup dalam penunjang proses pembelajaran.

2. Interview Pra Penelitian

Interview adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁹ Interview dilakukan di sekolah SMAN 1 Banjir yang langsung dilaksanakan pada dua objek yaitu guru dan siswa-siswi kelas X IPA¹ dan X IPA² Tahun pelajaran 2019/2020 yang ada di sekolah. Pada tahap awal penelitian untuk menemukan respon penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran *Software*. Sehingga peneliti memberikan solusi penggunaan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*.

⁸ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara), 2009. H. 70

⁹ *Ibid.*h.83

3. Instrumen Validasi Produk

Pada instrumen validasi media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* memuat pertanyaan tertutup dan pernyataan tertulis kepada empat validator yaitu dua ahli media, dua ahli materi agama, Instrumen validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian dari validator mengenai media dengan materi yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Hasil dari validator akan digunakan sebagai acuan apakah media dengan materi tersebut sudah valid atau belum valid. Instrumen validasi disusun berdasarkan dengan kriteria penilaian kisi-kisi instrumen materi agama, dan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*.

4. Kuesioner Respon Peserta Didik

Kuesioner respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan pendapat mengenai respon peserta didik terhadap media *3D Page Flip Profesional* yang sedang dikembangkan. Kuesioner diisi peserta didik pada akhir kegiatan ujicoba. Kuesioner ini juga memuat tentang komentar peserta didik mengenai media yang sedang dikembangkan.

Kuesioner respon peserta didik mencakup keberadaan, fungsi, tampilan, ketertarikan terhadap media *3D Page Flip*. Kuesioner telah dilakukan validasi pada siswa SMA Negeri 1 Banjir Way Kanan Kelas X.

5. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa pengambilan gambar atau foto pada proses ujicoba produk media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Hasil Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi berisi pertanyaan yang pilihan jawaban telah disediakan oleh peneliti.

Instrumen validasi dianalisis setiap pertanyaan dengan cara jumlah skor setiap pertanyaan dari validator dibagi dengan jumlah validator. Penentuan teknik analisis skor rata-rata setiap pertanyaan berdasarkan pendapat Arikunto yang menyatakan untuk mengetahui peringkat akhir untuk butir yang bersangkutan jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab.¹⁰

Berikut ini tabel yang diadopsi dan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian¹¹

Skor	Validator Media	Validator Materi
5	Sangat Menarik, Sangat Jelas, Sangat Sesuai, Sangat Mudah Dipahami, Sangat Alternatif, Sangat Mudah Digunakan, Sangat Aman, Sangat Fleksibel, Sangat Memotivasi, Sangat Interaktif, Sangat Layak	Sangat Sesuai, Sangat Sudah, Sangat Mudah, Sangat Berawal Dari, Sangat Meliputi, Sangat Paham
4	Menarik, Jelas, Sesuai, Mudah Dipahami, Alternatif, Mudah Digunakan, Aman, Fleksibel, Memotivasi, Interaktif, Layak	Sesuai, Sudah, Mudah, Berawal Dari, Meliputi, Paham
3	Cukup Menarik, Cukup Jelas, Cukup Sesuai, Cukup Mudah Dipahami, Cukup Alternatif, Cukup Mudah Digunakan, Cukup Aman, Cukup Fleksibel, Cukup Memotivasi, Cukup Interaktif, Cukup layak	Cukup Sesuai, Cukup Sudah, Cukup Mudah, Cukup Berawal Dari, Cukup Meliputi, Cukup Paham
2	Kurang Menarik, Kurang Jelas, Kurang Sesuai, Kurang Mudah Dipahami, Kurang Alternatif, Kurang Mudah Digunakan,	Kurang Sesuai, Kurang Sudah, Kurang Mudah, Kurang Berawal Dari, Kurang Meliputi, Kurang Paham

¹⁰ Nurul Nisa Ul Zahro, “pengembangan modul matematika SMP kelas VIII pokok bahasan theorema Pythagoras dengan pendekatan kontekstual yang berorientasi pemahaman konsep” (On-line), tersedia di: <http://digilib.ump.ac.id/files/disk1/2/jhptump-a-nurulnisau-80-3-babiii.pdf>, h. 40. Tanggal 2 Juni 2015, pukul 00:41 WIB.

¹¹ Thoriqurofai Faiz Muhammad. “Pengembangan Media Monopoli pada Materi menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan” (On-Line), tersedia di https://www.academia.edu/8357133/Bab_III, h. 51. Tanggal 8 Maret 2015, pukul 22:59 WIB

	Kurang Aman, Kurang Fleksibel, Kurang Memotivasi, Kurang Interaktif, Kurang Layak	
1	Tidak Menarik, Tidak Jelas, Tidak Sesuai, Tidak Mudah Dipahami, Tidak Alternatif, Tidak Mudah Digunakan, Tidak Aman, Tidak Fleksibel, Tidak Memotivasi, Tidak Interaktif, Tidak Layak	Tidak Sesuai, Tidak Sudah, Tidak Mudah, Tidak Berawal Dari, Tidak Meliputi, Tidak Paham

Kemudian kuesioner dianalisis setiap pertanyaan dengan rumus:¹²

$$\bar{V} = \frac{\sum V}{n}$$

Keterangan:

\bar{V} = Nilai rata-rata setiap pertanyaan
 $\sum V$ = Jumlah total skor dari responden
 n = Banyak responden

Skala yang digunakan pada validasi ahli yaitu skala dari 1 sampai dengan 5. Dimana 1 sebagai skor terendah dan 5 sebagai skor tertinggi. Adapun kriteria validasi ahli analisis rata-rata yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Validasi Analisis Rata-rata Setiap Pertanyaan

Rata-rata	Kriteria Validasi
$4,21 \leq \bar{V} \leq 5,00$	Sangat valid
$3,41 \leq \bar{V} < 4,20$	Valid/Tidak revisi
$2,61 \leq \bar{V} < 3,40$	Cukup valid/Tidak revisi
$1,80 \leq \bar{V} < 2,60$	Kurang valid/Sebagian revisi
$1,00 \leq \bar{V} < 1,80$	Tidak valid/Revisi total

Kemudian setelah melakukan analisis setiap pertanyaan maka akan di cari hasil analisis secara keseluruhan dengan menggunakan rumus skala likert yaitu sebagai berikut:

¹² Nurul Nisa Ul Zahro. *Ibid*, h. 41.

$$p = \frac{\Sigma \text{ skor } x f}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Jumlah presentase

f = Frekuensi validator

Hasil analisis lembar instrumen digunakan untuk mengetahui ketertarikan, kriteria tampilan, penyajian materi dengan media *3D Page Flip Profesional* yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Interprestasi Skor Kuesioner Validasi Desain¹³

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
5	$80 < V \leq 100$	Sangat Setuju/Sangat Valid
4	$60 < V \leq 80$	Setuju/Valid
3	$40 < V \leq 60$	Ragu-ragu
2	$20 < V \leq 40$	Kurang Baik/Kurang Valid
1	$0 \leq V \leq 20$	Tidak Baik/Tidak Valid

Jika hasil validasi menunjukkan $\geq 61\%$ maka produk tersebut dinyatakan telah valid, maka peneliti tidak merevisi. Jika ada revisi itupun pada bagian yang dianggap perlu.

Jika hasil validasi menunjukkan persentase $< 61\%$ maka produk tersebut dinyatakan belum valid, maka akan dilakukan revisi terhadap media yang sedang dikembangkan.

3. Analisis Data Respon Peserta Didik

Data yang diperoleh dari kuesioner respon peserta didik pada uji coba produk kemudian dianalisis untuk menguji kelayakan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional*. Kuesioner respon speserta didik juga dianalisis dengan

¹³ Thoriqurrofi' Faiz Muhammad, *Ibid.* h, 52

skala likert yang menggunakan skala mulai dari skor 1 sampai skor 5 dengan pedoman analisa penilaian seperti pada tabel yang dikembangkan dan disesuaikan menurut kebutuhan pengembangan media dengan materi. Berikut tabel respon peserta didik yang digunakan:

Tabel 3.4
Skor Respon Peserta didik¹⁴

NO	Skor Pernyataan Positif	Pernyataan	Skor Pernyataan Negatif
1	5	Sangat Setuju	1
2	4	Setuju	2
3	3	Ragu-ragu	3
4	2	Tidak Setuju	4
5	1	Sangat Tidak Setuju	5

Kemudian kuesioner dianalisis dan dipersentasekan. Persentase setiap indikator dan keseluruhan dihitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum skor \times f}{skor tertinggi} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Jumlah presentase yang dicapai

f = Frekuensi peserta didik

Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media *3D Page Flip Profesional* dengan materi yang dikembangkan menggunakan interpretasi sebagaimana tabel berikut:

¹⁴ *Ibid.* h, 54.

Tabel 3.5
Interprestasi Skor Kuesioner Respon Peserta Didik¹⁵

Skor	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan Respon Peserta Didik	
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
5	$80 < X \leq 100$	Sangat Setuju/Sangat layak	Sangat Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	$60 < X \leq 80$	Setuju/Layak	Setuju	Tidak Setuju
3	$40 < X \leq 60$	Cukup Setuju/Cukup layak	Ragu-ragu	Ragu-ragu
2	$20 < X \leq 40$	Kurang Setuju/Kurang layak	Tidak Setuju	Setuju
1	$0 \leq X \leq 20$	Tidak Setuju/Tidak layak	Sangat Tidak Setuju	Sangat Setuju

Jika hasil validasi menunjukkan persentase $< 61\%$ maka akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapatkan.

Jika hasil validasi $\geq 61\%$ maka media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran.

¹⁵ Thoriqurrofi' Faiz Muhammad, *Ibid.* h, 55.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis software dalam pokok bahasan adab berpakaian. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi metode *Brog and Gall* yang dilakukan dari tahap 1-7

Berdasarkan prosedur yang telah dipaparkan maka hasil validasi desain diperoleh pada beberapa validator yaitu meliputi validator ahli media, dan materi agama. Hasil validasi yang diperoleh dari validator yaitu dosen-dosen yang sesuai dengan bidangnya.

Pada hasil penelitian uji coba produk diujikan pada peserta didik kelas X IPA¹ dan X IPA² di SMAN 1 Banjir. Berikut hasil validasi dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Validasi Desain

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yaitu melakukan validasi pada media *3D Page Flip Profesional* yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 6 Agustus 2019 dengan validator pertama (V₁) yaitu Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, kemudian pada tanggal 2 Agustus 2019 dengan validator kedua (V₂) yaitu Bapak Haris Budiman, M.Pd. Berikut validasi yang diperoleh pada validasi media

Tabel 4.1
Data Hasil Validasi Media

NO	Aspek yang dinilai	Indikator	V ₁	V ₂	V _{total}	Rata-rata	Keterangan
1	Ketertarikan Media Pembelajaran	1	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
		2	5	4	9	4,5	Sangat Valid
		3	5	4	9	4,5	Sangat Valid
		4	5	4	9	4,5	Sangat Valid
		5	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
2	Kriteria Tampilan Media	6	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
		7	5	3	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
		8	5	5	10	5,0	Sangat Valid
3	Penyajian materi pada Media	9	5	4	9	4,5	Sangat Valid
4	Keterlibatan Peserta didik dalam menggunakan media	10	5	5	10	5,0	Sangat Valid
		11	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		12	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		13	5	4	9	4,5	Sangat Valid
		14	5	4	9	4,5	Sangat Valid
		15	5	4	9	4,5	Sangat Valid
Jumlah			70	63	133	66,5	
Persentase Akhir			88,67%				
Keterangan Akhir			Sangat Setuju/Sangat Valid				

Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran)

Adapun saran dan komentar dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Komentar Dan Saran Validator

NO	Validator	Komentar/Saran
1	V ₁	-
2	V ₂	-

Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran)

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu melakukan validasi terhadap materi adab berpakaian yang dilakukan oleh validator pertama (V₁) Bapak Waluyo Erry Wahyudi, M.Pd pada

tanggal 1 Agustus 2019 dan validator kedua (V_2) Bapak Abdullah Jawawi, S.Pd.I pada tanggal 10 Agustus 2019, berikut hasil yang diperoleh dari validasi materi

Tabel 4.3
Data Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	V ₁	V ₂	V _{total}	Rata-rata	Keterangan
1	Penyajian Materi Agama	1	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		2	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		3	5	4	9	4,5	Sangat Valid
		4	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
		5	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		6	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		7	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
2	Kebenaran Konsep	8	4	5	9	4,5	Sangat Valid
		9	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
3	Penekanan Materi	10	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
		11	4	4	8	4,0	Valid/Tidak Revisi
Jumlah			45	49	94	47	
Persentase Keseluruhan			85%				
Keterangan Akhir			Sangat Setuju/Sangat Valid				

Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran)

Adapun saran/komentar validator materi agama adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Saran/Komentar Validator Materi

NO	Validator	Komentar/Saran
1	V_1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk pengisian dilengkapi 2. Bentuk pertanyaan mesti bervariasi 3. Lampirkan skripsi agar instrumen validator produk dapat maksimal (komperensif)
2	V_2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang disajikan sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan bagaimana cara berbusana muslim yang baik yang sesuai syariat islam, sebagai saran perlu dikembangkan cara kesadaran para pelajar untuk selalu menjaga aurat ataupun cara berbusana muslim

Sumber: Instrumen Materi Agama (Lampiran)

2. Respon Peserta Didik

a. Uji Coba Produk

Ujicoba produk merupakan langkah keenam pada prosedur penelitian dan pengembangan. Subjek ujicoba produk yaitu peserta didik SMAN 1 Banjit Kelas X IPA¹ dan X IPA² sebanyak 62 peserta didik.

Berikut hasil yang diperoleh pada ujicoba produk:

Tabel 4.5
Data Hasil Ujicoba Produk

NO	Indikator	Pernyataan	Skor	Persentase Setiap Indikator	Keterangan
1	Keberadaan Media Pembelajaran <i>3D Page Flip Profesional</i>	1	282	80,65%	Sangat Setuju / Sangat Layak
		2	255		
		3	249		
		4	242		
		5	218		
		6	254		
2	Fungsi Media Pembelajaran <i>3D Page Flip Profesional</i>	7	247	82,30%	Sangat Setuju / Sangat Layak
		8	254		
		9	240		
		10	277		
		11	239		
		12	291		
3	Tampilan Media Pembelajaran <i>3D Page Flip Profesional</i>	13	238	80,08%	Sangat Setuju / Sangat Layak
		14	258		
		15	226		
		16	255		
4	Pengaruh materi terhadap Peserta Didik	17	254	80,43%	Sangat Setuju / Sangat Layak
		18	280		
		19	233		
		20	282		
Jumlah		20	5074		
Persentase Total		80,43%			
Keterangan		Sangat Setuju/Sangat Layak			

Sumber: Pengolahan data (Perhitungan pada lampiran)

B. Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka akan dilakukan pembahasan pada setiap hasil penelitian.

1. Validasi Desain

a. Validasi Ahli Media

Terdapat 5 aspek pada lembar validasi media yaitu ketertarikan, kriteria, penyajian materi, dan keterlibatan peserta didik pada media *3D Page Flip Profesional*

Terdapat 5 indikator pada aspek ketertarikan media pembelajaran yaitu *3D Page Flip Profesional* sebagai alternatif media pembelajaran, tampilan media menarik, mudah dipahami, keamanan, tampilan bervariasi.

Pada indikator media *3D Page Flip Profesional* sebagai alternatif media pembelajaran memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak revisi), tampilan media menarik memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), mudah dipahami memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), aman digunakan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), tampilan desain bervariasi memperoleh 4,0 (valid/tidak revisi). Berdasarkan hasil tersebut maka pada aspek ketertarikan media pembelajaran tidak revisi dikarenakan tidak ada hasil rata-rata indikator yang menunjukkan ada bagian dari indikator yang harus direvisi.

Terdapat 3 indikator pada aspek kriteria tampilan media pembelajaran yaitu media *3D Page Flip Profesional* memiliki kombinasi warna menarik, aman untuk disimpan, dan font tampilan mudah dibaca.

Pada indikator kombinasi warna menarik memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak revisi), aman untuk disimpan memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak revisi), *font* tampilan mudah dibaca jelas memperoleh rata-rata 5,0 (sangat valid). Berdasarkan data tersebut maka pada aspek kriteria tampilan media tidak revisi dikarenakan tidak ada hasil rata-rata yang menunjukkan ada bagian yang harus direvisi.

Terdapat 1 indikator pada aspek penyajian materi pada media pembelajaran yaitu kejelasan materi menggunakan media *3D Page Flip Profesional* yang memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid).

Terdapat 6 indikator pada aspek keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media yaitu kesederhanaan, interaktif pada peserta didik, kemudahan penggunaan, interaktif antara guru dengan peserta didik, memotivasi persentase dikelas, memotivasi dalam belajar.

Pada indikator keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media sebagai: kesederhanaan, memperoleh rata-rata 5,0 (sangat valid), interaktif pada mahasiswa memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), kemudahan penggunaan, interaktif antara guru dengan peserta didik memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), memotivasi ketikan persentase dikelas memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), memotivasi dalam belajar memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), Berdasarkan paparan di atas maka pada aspek keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan media tidak revisi dikarenakan tidak ada hasil rata-rata yang menunjukkan ada bagian yang harus direvisi.

Pada persentase keseluruhan diperoleh persentase 88,67% berarti secara keseluruhan validasi media sangat setuju/sangat valid.

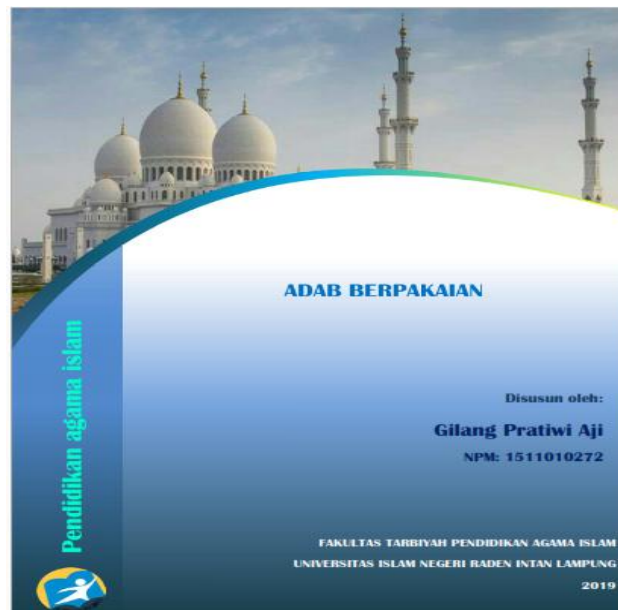
Berdasarkan hasil validasi setiap indikator yang telah diperoleh dan hasil persentase keseluruhan maka media *3D Page Flip Profesional* valid dan dinyatakan dapat dilanjutkan pada prosedur penelitian selanjutnya. Berikut komentar/saran validator beserta perbaikan yang telah dilakukan:

1. Validator 1 (V₁)

Komentar/saran:

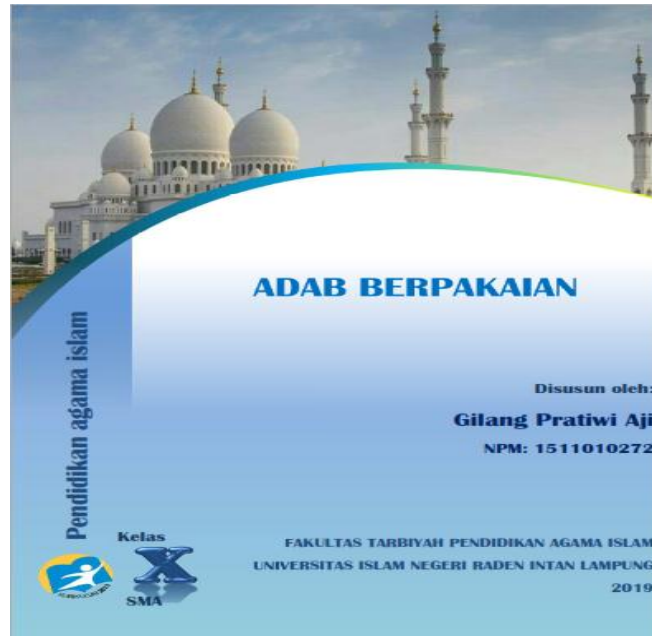
Perbaiki cover depan dengan menambahkan kelas, serta ukuran font yang lebih besar lagi agar terlihat lebih jelas. Berikut perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti:

Sebelum validasi:



Gambar 4.1 Cover Sebelum Validasi

Setelah validasi:



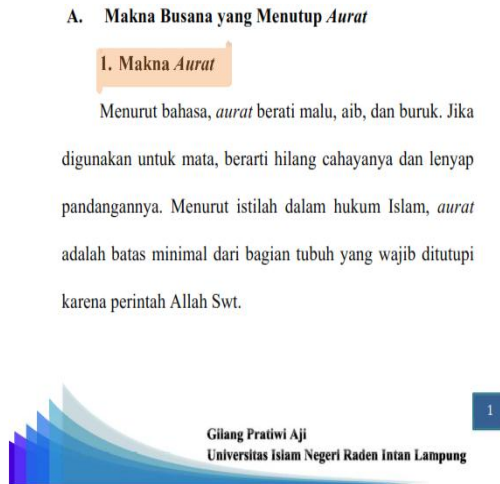
Gambar 4.2 Cover Setelah Validasi

2. Validator 2 (V₂)

Menambahkan audio di pembuka, seperti lagu-lagu islami dan menambahkan audio materi pada tiap slide guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi

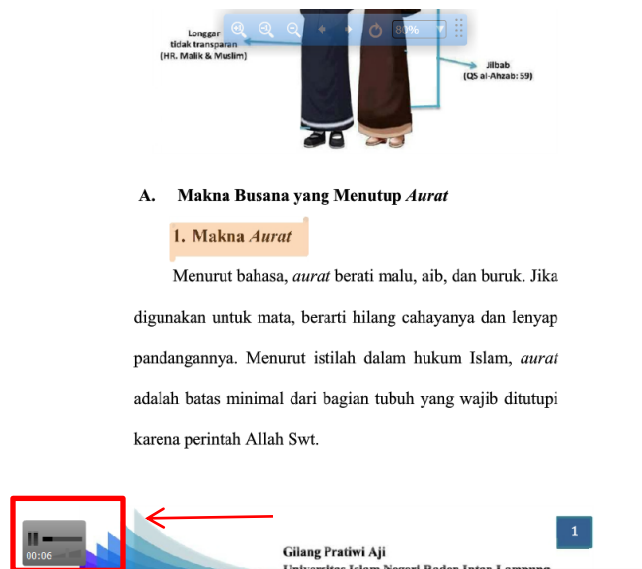
Berikut perbaikan dan penambahan materi yang telah dilakukan oleh peneliti:

Sebelum validasi:



Gambar 4.3 Slide Sebelum Penambahan Audio Sebelum Validasi

Setelah validasi:



Gambar 4.4 Slide Setelah Penambahan Audio Setelah Validasi

b. Validasi Ahli Materi

Terdapat 3 aspek pada lembar validasi materi yaitu penyajian, kebenaran konsep, dan penekanan materi.

Terdapat 7 indikator pada aspek penyajian materi yaitu ejaan yang disempurnakan, pemahaman, kesederhanaan, kebutuhan keadaan peserta didik, kebutuhan kompetensi lulusan peserta didik, format penulisan, dan isi yang berkaitan.

Pada indikator ejaan yang disempurnakan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), pemahaman memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), kesederhanaan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), kebutuhan keadaan peserta didik memperoleh rata-rata 4,0 (valid /tidak revisi), kebutuhan kompetensi lulusan peserta didik rata-rata 4,5 (sangat valid), format penulisan memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), isi materi saling berkaitan memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak revisi). Berdasarkan data tersebut maka tidak ada hasil rata-rata yang menunjukkan ada bagian dari indikator yang harus direvisi.

Terdapat 2 indikator pada aspek kebenaran konsep materi yaitu sesuai tujuan dan subjek penelitian.

Pada indikator kesesuaian tujuan penelitian memperoleh rata-rata 4,5 (sangat valid), dan pada kesesuaian subjek penelitian memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak Revisi). Berdasarkan data tersebut maka pada kebenaran konsep

agama tidak revisi dikarenakan tidak ada hasil rata-rata yang menunjukkan ada bagian dari indikator yang harus direvisi.

Terdapat 2 indikator pada aspek penekanan materi yaitu pewarnaan dan penebalan informasi penting.

Pada indikator pewarnaan informasi penting memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak revisi), sedangkan penebalan informasi penting memperoleh rata-rata 4,0 (valid/tidak revisi). Berdasarkan data tersebut maka pada aspek kebenaran konsep penekanan materi tidak revisi dikarenakan tidak ada hasil rata-rata yang menunjukkan ada bagian dari indikator yang harus direvisi.

Sementara itu, pada persentase keseluruhan diperoleh persentase 85% berarti secara keseluruhan validasi materi agama sangat setuju/sangat valid. Berikut komentar/saran validator beserta perbaikan yang telah dilakukan:

1. Validator 1 (V₁)

Komentar/saran :

- a. Kedalaman materi sangat kurang, validator menyarankan untuk menambahkan materi agar lebih kompleks
- b. Menghapus gambar-gambar yang tidak sesuai atau lebih diperbaiki lagi
- c. Lebih sistematis dalam penyajian materi serta perbaiki dalam penulisan arab

2. Validator 2 (V₂)

- a. Materi yang disajikan sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan bagaimana cara berbusana muslim yang baik yang sesuai syariat islam, sebagai saran perlu dikembangkan cara kesadaran para pelajar untuk selalu menjaga aurat ataupun cara berbusana muslim

Dikarenakan komentar/saran dari kedua validator sama yaitu memperdalam materi yang disajikan maka akan dilakukan revisi secara bersamaan pada hal tersebut. Tidak banyak perbaikan yang dilakukan akan tetapi penambahan materi sesuai komentar/saran dari validator, Berikut perbaikan dan penambahan materi yang telah dilakukan oleh peneliti:

1. Perbaikan materi

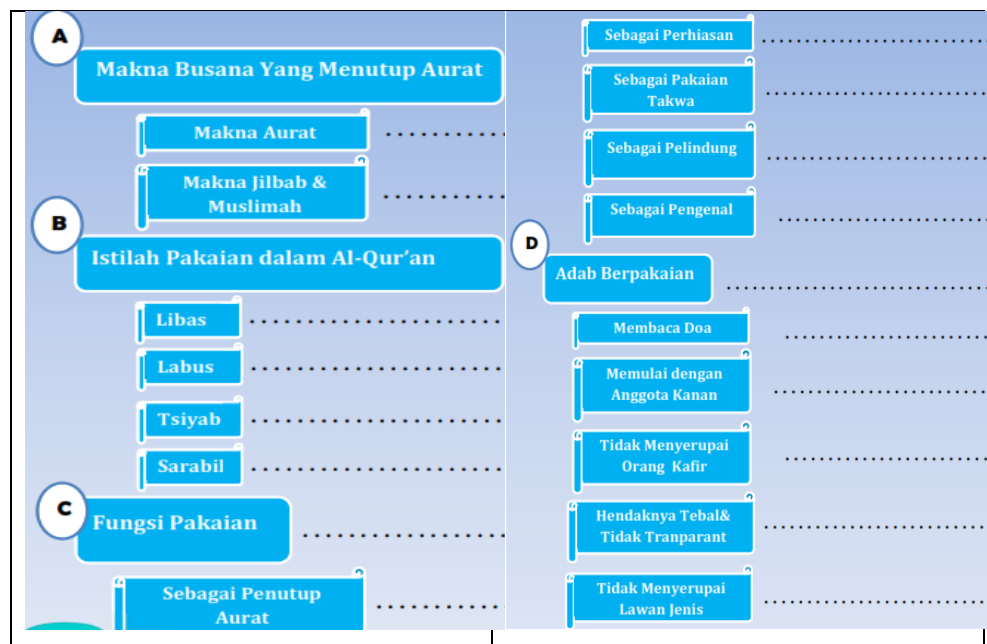
- a. Kedalaman materi sangat kurang, validator menyarankan untuk menambahkan materi agar lebih kompleks

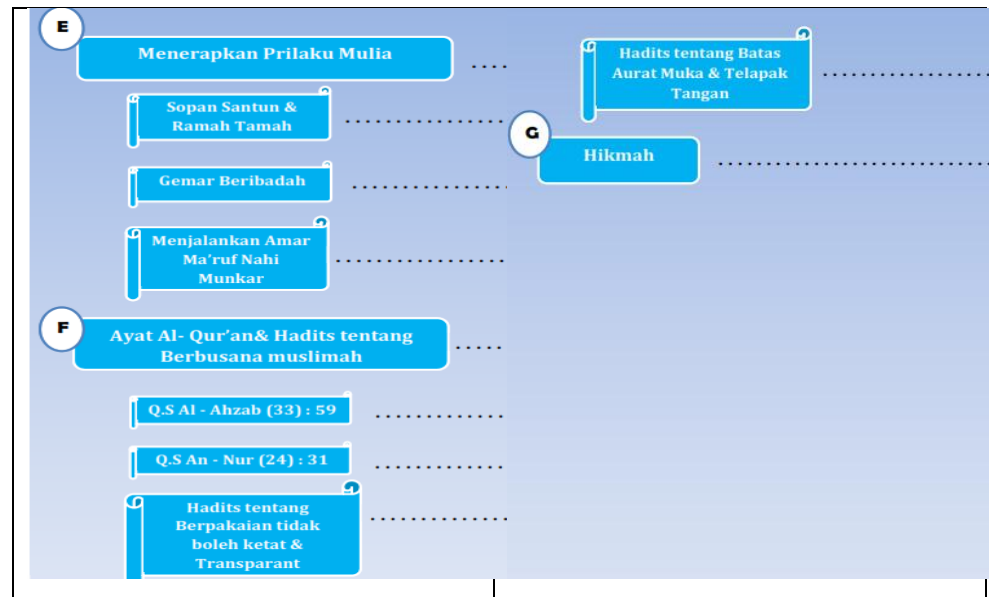
Sebelum validasi:



Gambar 4.5 Materi Sebelum Validasi

Setelah validasi :



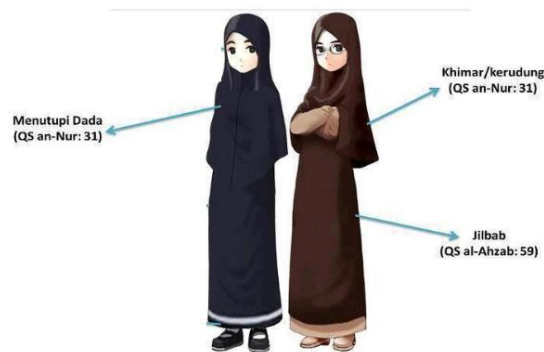


Gambar 4.6 Penambahan Materi Setelah Validasi

- b. Menurut validator Menghapus gambar-gambar yang tidak sesuai atau lebih diperbaiki lagi.

Sebelum validasi

Berbusana Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan Diri



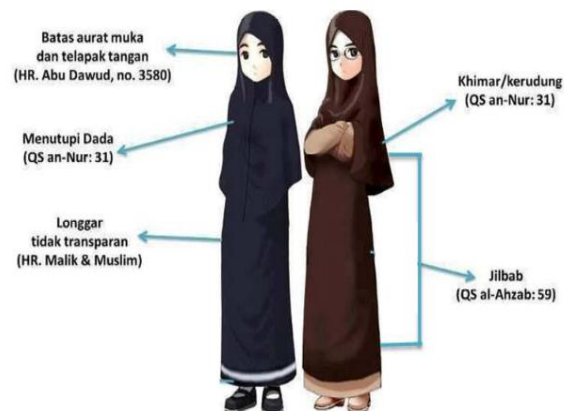
Gambar.1

A. Makna Busana yang Menutup Aurat

Gambar 4.7 Gambar Sebelum Validasi

Setelah validasi

Berbusana Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan Diri



A Makna Busana yang Menutupi Aurat

Gambar 4.8 Gambar Setelah Validasi

- c. Lebih sistematis dalam penyajian materi serta perbaiki dalam penulisan arab
Sebelum validasi:

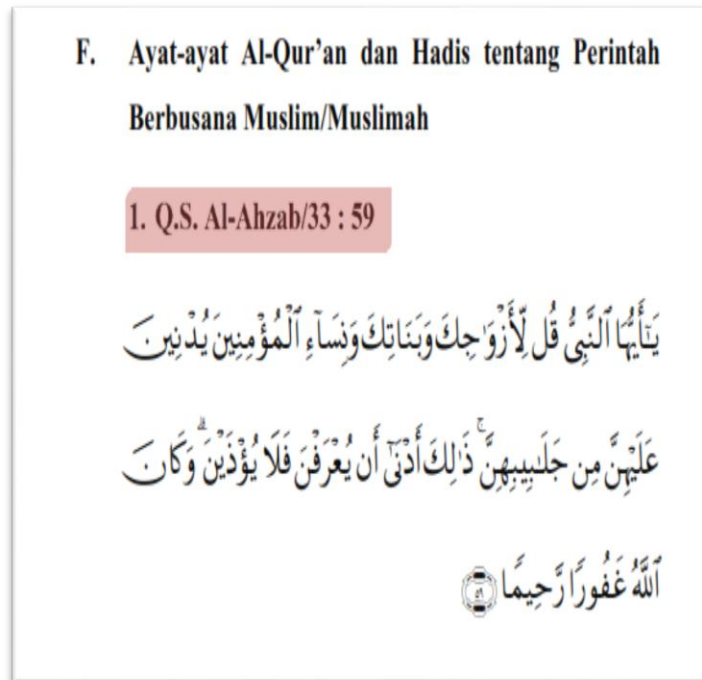
B. Ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis tentang Perintah Berbusana Muslim/Muslimah

1. Q.S. Al-Ahzab/33 : 59

يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ قُلْ لِّلزَّوْجِكَ وَبَنَاتِكَ وَنِسَاءِ الْمُؤْمِنِينَ يُدْنِينَ عَلَيْهِنَّ مِن جَلْبَابٍ ذَٰلِكَ أَتَىٰ أَن
يَعْرِفْنَ فَلَا يُؤْذَنَ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَّحِيمًا

Gambar 4.9 Tulisan Arab Sebelum Validasi

Setelah validasi:

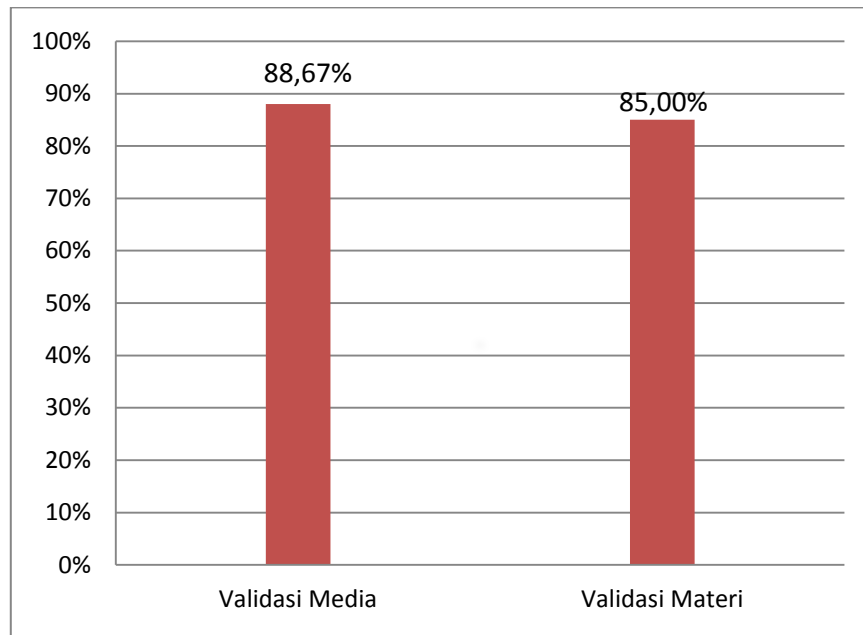


Gambar 4.10 Tulisan Arab Setelah Validasi

Berdasarkan validasi setiap indikator, persentase keseluruhan, dan perbaikan yang telah dilakukan pada rata-rata yang kurang valid maka materi dinyatakan valid dan dapat dilanjutkan pada prosedur penelitian selanjutnya.

c. Perbandingan hasil validasi media dan validasi materi

Berikut perbandingan hasil persentase validasi media, dan validasi materi diperoleh dari validator.



Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Media dan Validasi Materi

Pada grafik di atas dapat diamati bahwa pada setiap persentase keseluruhan pada validasi media, validasi materi adalah sebagai berikut:

Pada validasi media memperoleh persentase keseluruhan 88,67%, validasi materi memperoleh persentase keseluruhan 85,00%.

Setelah dilakukan revisi sesuai komentar/saran para validator serta hasil validasi dari validasi media, materi agama, dan materi fisika menunjukkan persentase $\geq 61\%$ maka media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* dengan materi adab berpakaian valid dan dapat dilanjutkan pada prosedur selanjutnya.

2. Respon peserta didik

a. Uji coba produk

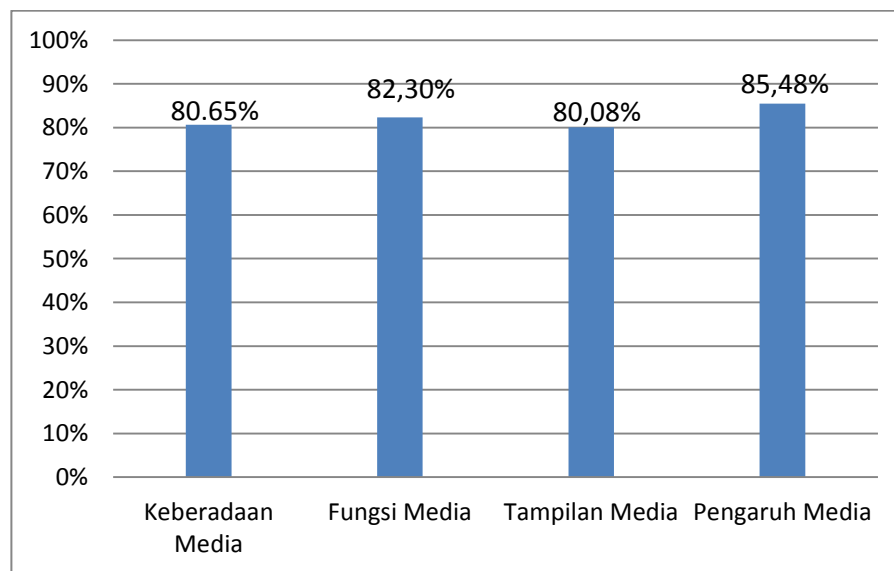
Pada ujicoba produk yang telah dilakukan dengan peserta didik SMAN 1 Banjit kelas X IPA¹ X IPA² yang dilaksanakan pada 26 Agustus 2019 terdapat 4 indikator yaitu meliputi keberadaan, fungsi, tampilan dari media pembelajaran *3D page flip profesional*. Serta pengaruh materi adab berpakaian.

Pada indikator keberadaan media pembelajaran *3D page flip profesional* meliputi pernyataan media *3D page flip profesional* menambah variasi media, menyenangkan, mempermudah belajar mandiri, mempercepat proses pemahaman materi, praktis, dan inovatif memperoleh persentase 80,65% (sangat setuju/sangat layak) sehingga berarti tidak ada revisi pada indikator tersebut.

Pada indikator fungsi media pembelajaran *3D page flip profesional* meliputi pernyataan bahwa media *3D page flip profesional* memiliki simbol mempermudah pemahaman penggunaan, mengefisiensi waktu belajar, memiliki kejelasan suara, menarik untuk diperhatikan, penggunaan mudah, mudah digunakan persentase dikelas, dan menyenangkan memperoleh persentase 82,30% (sangat setuju/sangat layak) sehingga berarti tidak ada revisi pada indikator tersebut.

Pada indikator tampilan media pembelajaran *3D page flip profesional* meliputi pernyataan memiliki *font* yang baik, komposisi warna bervariasi, tampilan layar nyaman, penggunaan bahasa baik memperoleh persentase 80,08% (sangat setuju/sangat layak) sehingga berarti tidak ada revisi pada indikator tersebut.

Pada indikator pengaruh materi terhadap peserta didik meliputi pernyataan memiliki motivasi memperbaiki diri, menambah wawasan, pentingnya ada mata pelajaran pendidikan agama islam memperoleh persentase 85,48% (sangat setuju/sangat layak) sehingga berarti tidak ada revisi pada indikator tersebut. Berikut grafik hasil ujicoba produk yang telah dilakukan:



Gambar 4.12 Grafik Persentase Hasil Ujicoba Produk

Pada grafik di atas menunjukkan bahwa untuk indikator keberadaan, fungsi, dan tampilan media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* dengan pengaruh materi adab berpakaian bahwa tidak ada indikator yang menunjukkan hasil persentase $\geq 61\%$ dan tidak ada bagian indikator yang harus dilakukan revisi.

Berdasarkan persentase setiap indikator maka ujicoba produk media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* dengan materi adab berpakaian dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik. Saran/komentar secara keseluruhan yaitu memiliki respon yang bersifat positif sehingga tidak ada perbaikan dari saran/komentar peserta didik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran kemudian dapat dilanjutkan pada langkah penelitian selanjutnya. Respon positif di atas didukung pula dengan hasil persentase aspek secara keseluruhan yang diperoleh yaitu 81,04% (setuju/layak).

3. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu:

1. Persentase menggunakan *3D Page Flip Profesional* agar lebih maksimal perlu menggunakan media lain sebagai perangkat pendukung. Seperti: LCD (*Liquid Crystal Display*) dan *speaker* (pengeras suara).
2. Materi adab berpakaian terbatas hanya beberapa materi, antara lain: makna busana yang menutup aurat, istilah pakaian dalam al-qur'an, fungsi pakaian,

adab berpakaian, menerapkan perilaku mulia, ayat al-qur'an & hadits tentang berbusana muslimah, hikmah.

3. Keterbatasan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan materi mengakibatkan materi yang disajikan masih sederhana

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sesuai dengan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip Profesional pada materi adab berpakaian kelas X di SMAN 1 Banjit yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran PAI berbasis 3D Page Flip Profesional dapat menambah variasi media pembelajaran untuk berbagai jenis mata pelajaran. Sesuai dengan data validasi ahli validator dan guru. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan sepuluh langkah model pengembangan Brog and Gall dengan dibatasi hanya sampai pada tahap ke tujuh yaitu 1) *Potensi Dan Masalah*, 2) *Pengumpulan Data*, 3) *Desain Produk*, 4) *Validasi Desain*, 5) *Revisi Desain*, 6) *Uji Coba Produk*, 7) *Revisi Produk*.
2. Berdasarkan hasil penelitian, penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip Profesional dinilai oleh ahli media dan ahli materi agama penilaian ahli media mendapatkan total rata-rata persentase termasuk dalam kriteria sangat layak persentase 88,67%. (sangat setuju/sangat valid), penilaian ahli materi agama mendapatkan persentase 85,00% (sangat setuju/sangat valid).

3. Penilaian dari responden dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran dengan hasil persentase 81,84%. Jika hasil validasi $\geq 61\%$ maka media pembelajaran *3D Page Flip Profesional* dinyatakan mendapat respon positif dari peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Guru

Sebaiknya untuk menggunakan media *3D Page Flip Profesional* pada proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

Sebaiknya untuk menggunakan media *3D Page Flip Profesional* pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Fatchur Rozi. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronika berbasis 3D Pageflip pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika di SMKN 1 kediri". *artikel ilmiah*, UNESA.
- Adelina Hasyim. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta : Media Akademi.
- Al-Aliyy 2005. *Quran Terjemahan*. Bandung: Diponogoro
- Arief S. Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asy-Syariah. *Ketentuan-Ketentuan Pakaian Wanita*, (On-line). tersedia di: <https://asysyariah.com/kajian-utama-ketentuan-ketentuan-pakaian-wanita/>. Tanggal 11 Juli 2013
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Bukhari Umar, 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah
- Cholid Narbuko, Abu Achmadi. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Departemen Agama RI. 2011. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Diponogoro.
- Dhea, Eryani, Nur Laili. 2018. Desain Modul Interaktif dengan Menggunakan 3D Page Flip Profesional pada Materi Fisika Gelombang Mekanik. *Artikel Ilmiah UNJ*.
- Fauzi Bakri, Betty Zelda Siahaan, A. Handjko Permana. 2016. "Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika menggunakan 3D Page Flip Profesional". *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol.2 No. 2.
- Fitriyani. 2018. "Pembelajaran Menggunakan Media 3D Pageflip Professional dan Media Camtasia Studio 8 pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit di Kelas X SMA Islam Al-Arief Muaro Jambi". *Skripsi, Universitas Jambi*.

Giri Winarto. 2016. *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : Hak Cipta.

Haris Budiman. 2016. “Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 7

Kiar Vansa Febriant,Fauzi Bakri, Hady Nasbey. 2017. “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus”. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, Vol.2 No. 2.

Muhammad Abduh Tausikal,*Hukum Menonton Pertandingan Bola*,(On-line), tersedia di:<https://rumaysho.com/9842-hukum-menonton-pertandingan-bola.html>. Tanggal 14 desember 2014

Muh Arief Pratama, “Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan” (On-line), tersedia di: <http://www.penalaran-unm.org/artikel/penelitian/375-langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan.html>. Tanggal 5 Mei 2015, Pukul 16:07 WIB.

Nana Sudjana. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

Nelty Khairiyah, Endi Suhendi Zen. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Depdiknas.

Noordyah, “Metodologi Penelitian Pendidikan” (On-line), tersedia di: <https://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan/>. Tanggal 23 Januari 2015, pukul 23:49 WIB.

Nopriyanti. 2018. “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d *Pageflip Professional* Mata Kuliah Gambar Teknik Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin”. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, Vol.3 No. 1.

Nurul Nisa Ul Zahro, “pengembangan modul matematika SMP kelas VIII pokok bahasan theorem Pythagoras dengan pendekatan kontekstual yang berorientasi pemahaman konsep” (On-line), tersedia di: <http://digilib.ump.ac.id/files/disk1/2/jhptump-a-nurulnisau-80-3-babiii.pdf>. h, 40. Tanggal 2 Juni 2015, pukul 00:41 WIB.

Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhammad Syazali. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2.

- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman Saat. 2015. "Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan". *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol.8 No.2.
- Supriyanti, "Sumber Belajar By Design By Utilization" (On-Line), tersedia di: <http://supriyanti-yantea.blogspot.com/2012/10/sumber-belajar-by-design-by-utilization.html>. Tanggal 13 oktober 2012, Pukul 19:36
- Syaikh Amin bin Abdullah asy-Syaqawi. 2014. Adab Berpakaian. *Artikel Ilmiah, Islamhouse.com*
- Thoriqurrofi' Faiz Muhammad. "Pengembangan Media Monopoli pada Materi menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan" (On-Line), tersedia di https://www.academia.edu/8357133/Bab_III, h. 51. Tanggal 8 Maret 2015, pukul 22:59 WIB
- Tri Retno Hapsari, Vandalita M, M.Rambitan, Makrina Tindangen. 2018. "Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Example non Exasmples dan Permasalahan Siswa Terkait Hasil Belajar Biologi di SMA". *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*". Vol.3 No 2.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2013, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1)
- Zein Sakti, *Fungsi Pakaian Berdasarkan Syariat Islam*, (On-line) dilihat di: <https://www.awalilmu.com/2017/06/3-fungsi-pakaian-berdasarkan-syariat-islam.html>. Tanggal 3 Juni 2017.

LAMPIRAN

Lampiran 2

Lembar Wawancara Terhadap Pendidik

Hari / Tanggal/Waktu :

Pertanyaan:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran PAI dikelas X?

Jawab:
.....
.....

2. Apakah dalam pembelajaran PAI guru selalu menggunakan media?

Jawab:
.....
.....

3. Menurut bapak apakah media pembelajaran penting untuk digunakan?

Jawab:
.....
.....

4. Media pembelajaran apa yang digunakan selama proses pembelajaran?

Jawab:
.....
.....

5. Apakah bapak belum pernah menggunakan media pembelajaran *software* interaktif untuk menstimulus peserta didik belajar mandiri?

Jawab:
.....
.....

Lampiran 3

Lembar Wawancara Terhadap Peserta Didik

Hari / Tanggal/Waktu :

Pertanyaan:

1. Bagaimana proses pembelajaran PAI di kelas?

Jawab:
.....
.....

2. Apakah dalam pembelajaran PAI guru selalu menggunakan media?

Jawab:
.....
.....

3. Apa saja media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran PAI?

Jawab:
.....
.....

4. Media pembelajaran yang seperti apa yang membuat kalian lebih menarik dalam proses pembelajaran?

Jawab:
.....
.....

5. Apakah kamu senang jika dalam pembelajaran PAI menggunakan media yang dianggap baru seperti media berbasis software ?

Jawab:
.....
.....

6. Apakah kalian ikut aktif dalam menggunakan media pembelajaran ?

Jawab:
.....
.....

Lampiran 4

Lembar Observasi

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Persiapan		
	a. Guru membuat rpp		
	b. Guru menyiapkan media		
	c. Guru memilih media yang tepat		
2.	Penyajian		
	d. Guru menyampaikan tujuan		
	e. Guru mengenalkan media		
	f. Guru terampil mengenakan media		
3.	Tidak lanjut		
	g. Siswa memperoleh pengalaman nyata		
	h. Timbal balik		
	i. Siswa belajar mandiri		
4.	Kondisi Media		
	j. Sesuai dengan tujuan		
	k. Relevan dengan materi		
	l. Mudah digunakan oleh siswa		

Lampiran 7

SURAT REKOMENDASI VALIDASI

Perihal : Permohonan Validasi Media

Lampiran : Instrumen Validasi

Kepada Yth,

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gilang Pratiwi Aji
NPM : 1511010272
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Memohon kesedian bapak untuk melakukan validasi media yang akan saya gunakan untuk penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Mata Pelajaran PAI Materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan.”

Demikian surat rekomendasi ini saya sampaikan. Atas perhatian dan kesedian bapak saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI

Bandar Lampung, 8 Juli 2019
Peneliti

Dr. Imam Syafe'i, M.Ag.
NIP. 196502191998031002

Gilang Pratiwi Aji
NPM. 1511010272

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
Telp (0721) 703260

SURAT PERMOHONAN
VALIDASI PRODUK

Kepada Yth,

Bapak/Ibu :

Perihal : Validasi Produk

Assalamua'alaikum Wr. Wb

Sehubungan dengan telah diseminarkan Skripsi Mahasiswa

Nama : Gilang Pratiwi Aji

NPM : 1511010272

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip Profesional
Pada Mata Pelajaran PAI Materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1
Banjit Kabupaten Waykanan

Maka kepada Bapak di mohon kesediaannya untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah saya buat dari segi kelayakan media pembelajaran berbasis 3d Page Flip Profesional. Penilaian tersebut untuk mengetahui kelayakan produk yang saya buat sehingga dapat memenuhi persyaratan menyelesaikan studi program Strata Satu (S1).

Demikian surat permohonan ini saya buat. Atas kerjasamanya Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Bandar Lampung, 8 Juli 2019

Validator

Pemohon

Haris Budiman, M.Pd.

NIP. 195912071988021001

Gilang Pratiwi Aji

NPM. 1511010272

Lampiran 9



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131
Telp (0721) 703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :
Jabatan : Dosen
Instansi : UIN Raden Intan Lampung

Telah menerima instrumen penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Mata Pelajaran PAI Materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan” yang disusun oleh:

Nama : Gilang Pratiwi Aji
NPM : 1511010272
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir instrumen berdasarkan kisi-kisi instrumen yang terkait, maka instrumen ini dinyatakan telah (siap/belum)* diuji cobakan.

Bandar Lampung, 2019
Validator Ahli Media

NIP:

Lampiran 10

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Instansi :

Alamat instansi :

Bidang keilmuan :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada produk yang dikembangkan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D Page Flip Profesional Pada Mata Pelajaran PAI Materi Adab Berpakaian Kelas X di SMAN 1 Banjit Kabupaten Waykanan”, yang disusun oleh:

Nama : Gilang Pratiwi Aji

NPM : 1511010272

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Harapan saya penilaian dan masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung, 2019

Validator Ahli Media

NIP.

Lampiran 11

**KISI-KISI INSTRUMEN PRODUK
(MEDIA PEMBELAJARAN 3D PAGE FLIP PROFESIONAL)**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1	Ketertarikan Media Pembelajaran	Digunakan sebagai alternatif media pembelajaran	1
		Tampilan dalam media menarik	2
		Mudah dipahami oleh peserta didik	3
		Mudah dan aman untuk digunakan	4
		Tampilan desain media bervariasi	5
2	Kriteria Tampilan Media	Kombinasi warna menarik	6
		Aman untuk disimpan di laptop atau sejenisnya	7
		Font tampilan mudah dibaca	8
3	Penyajian materi pada Media	Penyajian materi jelas dan mudah dipahami	9
4	Keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan media	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana	10
		Peserta didik ikut dalam proses pembelajaran	11
		Digunakan oleh guru dan peserta didik	12, 13
		Memotivasi peserta didik	14, 15
		Jumlah	15

**INSTRUMEN VALIDATOR PRODUK
(MEDIA PEMBELAJARAN 3D PAGE FLIP PROFESIONAL)**

Petunjuk pengisian :

1. *Mohon Berilah tanggapan/pendapat Anda terhadap Media Pembelajaran 3d Page Flip Profesional pada lembar yang ada dihadapan Anda..*
2. *Terima kasih atas ketersediaan Anda memberikan tanggapan/pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan Media Pembelajaran 3d Page Flip Profesional yang seharusnya.*

=====

Nama :
NIP :

1. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran?
 - A. Sangat Alternatif
 - B. Alternatif
 - C. Cukup Alternatif
 - D. Kurang Alternatif
 - E. Tidak Alternatif
2. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* memiliki tampilan dalam media menarik?
 - A. Sangat Menarik
 - B. Menarik
 - C. Cukup Menarik
 - D. Kurang Menarik
 - E. Tidak Menarik
3. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* Mudah dipahami oleh peserta didik?
 - A. Sangat Mudah Dipahami
 - B. Mudah Dipahami
 - C. Cukup Mudah Dipahami
 - D. Kurang Mudah Dipahami
 - E. Tidak Mudah Dipahami
4. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* Aman untuk digunakan?
 - A. Sangat Aman
 - B. Aman
 - C. Cukup Aman
 - D. Kurang Aman
 - E. Tidak Aman

5. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* memiliki tampilan desain media bervariasi?
 - A. Sangat Alternatif
 - B. Alternatif
 - C. Cukup Alternatif
 - D. Kurang Alternatif
 - E. Tidak Alternatif
6. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* memiliki kombinasi warna menarik?
 - A. Sangat Menarik
 - B. Menarik
 - C. Cukup Menarik
 - D. Kurang Menarik
 - E. Tidak Menarik
7. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* aman untuk disimpan di laptop atau sejenisnya?
 - A. Sangat Aman
 - B. Aman
 - C. Cukup Aman
 - D. Kurang Aman
 - E. Tidak Aman
8. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* memiliki tampilan Font Menu Bar jelas dibaca?
 - A. Sangat Jelas
 - B. Jelas
 - C. Cukup Jelas
 - D. Kurang Jelas
 - E. Tidak Jelas
9. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* memiliki penyajian materi jelas?
 - A. Sangat Jelas
 - B. Jelas
 - C. Cukup Jelas
 - D. Kurang Jelas
 - E. Tidak Jelas
10. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* Sederhana atau mudah dibawa kemana-mana (*Fleksibel*) ?

- A. Sangat *Fleksibel*
 - B. *Fleksibel*
 - C. Cukup *Fleksibel*
 - D. Kurang *Fleksibel*
 - E. Tidak *Fleksibel*
11. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* Interaktif dengan peserta didik dalam proses pembelajaran?
- A. Sangat Interaktif
 - B. Interaktif
 - C. Cukup Interaktif
 - D. Kurang Interaktif
 - E. Tidak Interaktif
12. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* Mudah Digunakan oleh guru dan peserta didik?
- A. Sangat Mudah Digunakan
 - B. Mudah Digunakan
 - C. Cukup Mudah Digunakan
 - D. Kurang Mudah Digunakan
 - E. Tidak Mudah Digunakan
13. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* Interaktif Digunakan oleh guru dengan peserta didik?
- A. Sangat Interaktif
 - B. Interaktif
 - C. Cukup Interaktif
 - D. Kurang Interaktif
 - E. Tidak Interaktif
14. Apakah Media *3d Page Flip Profesional* dapat Memotivasi peserta didik dalam melakukan persentase di kelas?
- A. Sangat Memotivasi
 - B. Memotivasi
 - C. Cukup Memotivasi
 - D. Kurang Memotivasi
 - E. Tidak Memotivasi
15. Apakah Media Pembelajaran *3d Page Flip Profesional* dapat Memotivasi peserta didik dalam belajar?
- A. Sangat Memotivasi
 - B. Memotivasi

- C. Cukup Memotivasi
- D. Kurang Memotivasi
- E. Tidak Memotivasi

Komentar/saran:

Terima Kasih

Validator

Lampiran 12

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDATOR PRODUK
(MATERI AGAMA)**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No Item
1	Penyajian Materi	Materi menggunakan EYD yang tepat	1
		Materi mudah dipahami	2
		Materi yang disajikan berawal dari materi yang sederhana	3
		Materi yang disajikan sesuai dengan keadaan yang dibutuhkan peserta didik	4, 5,
		Materi yang disajikan memiliki format yang baik	6
		Materi yang disajikan memiliki analisis yang berkaitan	7
2	Kebenaran Konsep	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian	8
		Kesesuaian materi dengan subjek penelitian	9
3	Penekanan-penekanan Materi	Warna membedakan informasi-informasi materi yang penting	10
		Ada bentuk penebalan kata (<i>border</i>) untuk informasi materi yang penting	11
		Jumlah	11

INSTRUMEN VALIDATOR PRODUK (MATERI AGAMA)

Petunjuk pengisian :

3. *Mohon Berilah tanggapan/pendapat Anda terhadap Materi Agama pada lembar yang ada dihadapan Anda..*
4. *Terima kasih atas ketersediaan Anda memberikan tanggapan/pendapat, semoga dapat membantu memberikan masukan dalam pemanfaatan materi Agama yang seharusnya.*

=====

Nama :

NIP :

1. Apakah Materi tentang Agama Sesuai Ejaan yang disempurnakan?
A. Sangat sesuai
B. Sesuai
C. Cukup Sesuai
D. Kurang sesuai
E. Tidak Sesuai
2. Apakah Materi tentang Agama yang disajikan mudah dipahami?
A. Sangat Mudah
B. Mudah
C. Cukup Mudah
D. Kurang Mudah
E. Tidak Mudah
3. Apakah Materi tentang Agama yang disajikan berawal dari materi yang sederhana?
A. Sangat sederhana
B. Sederhana
C. Cukup Sederhana
D. Kurang berawal dari
E. Tidak berawal dari
4. Apakah Materi tentang Agama yang disajikan sesuai dengan keadaan yang dibutuhkan peserta didik?
A. Sangat Sesuai
B. Sesuai
C. Cukup Sesuai
D. Kurang Sesuai
E. Tidak Sesuai
5. Apakah Materi tentang Agama yang disajikan sesuai dengan kebutuhan

kompetensi lulusan peserta didik?

- A. Sangat Sesuai
- B. Sesuai
- C. Cukup Sesuai
- D. Kurang Sesuai
- E. Tidak Sesuai

6. Apakah Materi tentang Agama yang disajikan meliputi format yang baik?

- A. Sangat Meliputi
- B. Meliputi
- C. Cukup Meliputi
- D. Kurang Meliputi
- E. Tidak Meliputi

7. Apakah Materi tentang Agama yang disajikan meliputi analisis yang berkaitan?

- A. Sangat Meliputi
- B. Meliputi
- C. Cukup Meliputi
- D. Kurang Meliputi
- E. Tidak Meliputi

8. Apakah materi tentang Agama yang disajikan sesuai dengan tujuan penelitian?

- A. Sangat Sesuai
- B. Sesuai
- C. Cukup Sesuai
- D. Kurang Sesuai
- E. Tidak Sesuai

9. Apakah materi tentang Agama yang disajikan sesuai dengan subjek penelitian?

- A. Sangat Sesuai
- B. Sesuai
- C. Cukup Sesuai
- D. Kurang Sesuai
- E. Tidak Sesuai

10. Apakah sudah ada warna membedakan informasi-informasi materi yang penting?

- A. Sangat Sudah
- B. Sudah
- C. Cukup Sudah

- D. Kurang Sudah
- E. Tidak Sudah

11. Apakah sudah ada bentuk penebalan kata (*border*) untuk informasi materi yang penting?
- A. Sangat Sudah
 - B. Sudah
 - C. Cukup Sudah
 - D. Kurang Sudah
 - E. Tidak Sudah

Komentar/saran:

Terima Kasih

Validator

Lampiran 13

Perhitungan Validasi Instrument Validasi Media

NO	Aspek yang dinilai	Indikator	V ₁	V ₂	V _{total}	Rata-rata (V _{total} /jumlah validator)
1	Ketertarikan Media Pembelajaran	1	4	4	8	4
		2	5	4	9	4,5
		3	5	4	9	4,5
		4	5	4	9	4,5
		5	4	4	8	4
2	Kriteria Tampilan Media	6	4	4	8	4
		7	5	3	8	4
		8	5	5	10	5
3	Penyajian materi pada Media	9	5	4	9	4,5
4	Keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan media	10	5	5	10	5
		11	4	5	9	4,5
		12	4	5	9	4,5
		13	5	4	9	4,5
		14	5	4	9	4,5
		15	5	4	9	4,5
Jumlah			70	63	133	
Persentase Akhir			88,67%			
Keterangan Akhir			Sangat Setuju/Sangat Valid			

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Keseluruhan} &= \frac{133}{150} \times 100\% \\
 &= 88,67\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 14

Perhitungan Validasi Instrumen Materi Adab Berpakaian

	Aspek yang dinilai	Indikator	V ₁	V ₂	V _{total}	Rata-rata (V _{total} /jumlah validator)
1	Penyajian Materi	1	5	4	9	4.5
		2	5	4	9	4.5
		3	4	5	9	4.5
		4	4	4	8	4
		5	5	4	9	4.5
		6	5	4	9	4.5
		7	4	4	8	4
2	Kebenaran Konsep	8	5	4	9	4.5
		9	4	4	8	4
3	Penekanan Materi	10	4	4	8	4
		11	4	4	8	4
Jumlah			49	45	94	47
Persentase Keseluruhan			85%			
Keterangan Akhir			Sangat Setuju/Sangat Valid			

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Keseluruhan} &= \frac{94}{110} \times 100\% \\
 &= 85.45\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 15

Lampiran 16

Perhitungan Respon Peserta Didik pada Ujicoba Produk

Keberadaan Media Pembelajaran 3D Page Flip Profesional

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Tertinggi Maksimal	Jumlah Respon	Skor diperoleh	jumlah skor tertinggi (maksimal)	Persentase Setiap Indikator
1	Keberadaan Media Pembelajaran 3D Page Flip Profesional	1	5	62	282	310	Skor diperoleh / jumlah skor tertinggi (maksimal)*100%
		2	5	62	255	310	
		3	5	62	249	310	
		4	5	62	242	310	
		5	5	62	218	310	
		6	5	62	254	310	
Jumlah					1500	1860	80.65

$$\text{Persentase indikator} = \frac{1500}{1860} \times 100\% = 80.65\%$$

Fungsi Media Pembelajaran 3D Page Flip Profesional

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Tertinggi Maksimal	Jumlah Respon	Skor diperoleh	jumlah skor tertinggi (maksimal)	Persentase Setiap Indikator
2	Fungsi Media Pembelajaran 3D Page Flip Profesional	7	5	62	247	310	Skor diperoleh / jumlah skor tertinggi (maksimal)*100%
		8	5	62	254	310	
		9	5	62	240	310	
		10	5	62	277	310	

		11	5	62	239	310	
		12	5	62	291	310	
		13	5	62	238	310	
Jumlah					1786	2170	82.3

$$\text{Persentase indikator} = \frac{1786}{2170} \times 100\% = 82.30\%$$

Tampilan Media Pembelajaran 3D Page Flip Profesional

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Tertinggi Maksimal	Jumlah Respon	Skor diperoleh	jumlah skor tertinggi (maksimal)	Persentase Setiap Indikator
3	Tampilan Media Pembelajaran 3D Page Flip Profesional	14	5	62	258	310	Skor diperoleh / jumlah skor tertinggi (maksimal)*100%
		15	5	62	226	310	
		16	5	62	255	310	
		17	5	62	254	310	
Jumlah					993	1240	80.08

$$\text{Persentase indikator} = \frac{993}{1240} \times 100\% = 80.08\%$$

Pengaruh materi terhadap Peserta Didik

NO	Indikator	Pernyataan	Skor Tertinggi Maksimal	Jumlah Respon	Skor diperoleh	jumlah skor tertinggi (maksimal)	Persentase Setiap Indikator
4	Pengaruh materi terhadap Peserta Didik	18	5	62	280	310	Skor diperoleh / jumlah skor tertinggi (maksimal)*100%
		19	5	62	233	310	
		20	5	62	282	310	
Jumlah					795	930	85.48

$$\begin{aligned} \text{Persentase indikator} &= \frac{795}{930} \times 100\% \\ &= 85,48 \end{aligned}$$

Persentase Keseluruhan

$$\begin{aligned} \text{Persentase keseluruhan} &= \frac{\text{Jumlah keseluruhan}}{\text{jumlah skor tertinggi (maksimal)}} \times 100\% \\ \text{Persentase keseluruhan} &= \frac{5074}{6200} \times 100\% \\ &= 81.84\% \end{aligned}$$

Lampiran 17

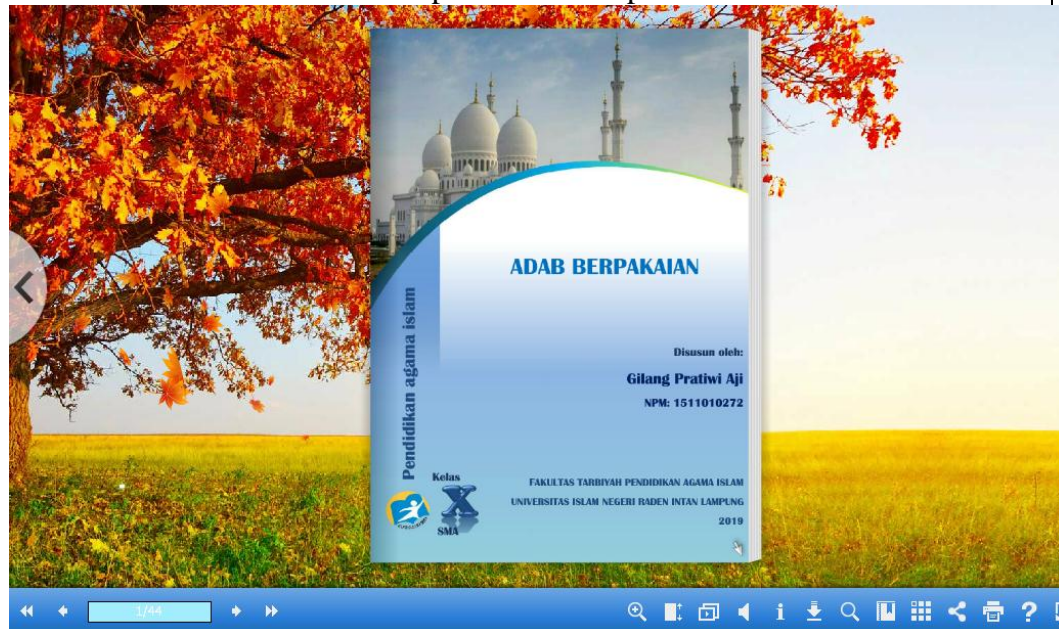
DOKUMENTASI PENELITIAN





Lampiran 18
Dokumentasi Tampilan Media

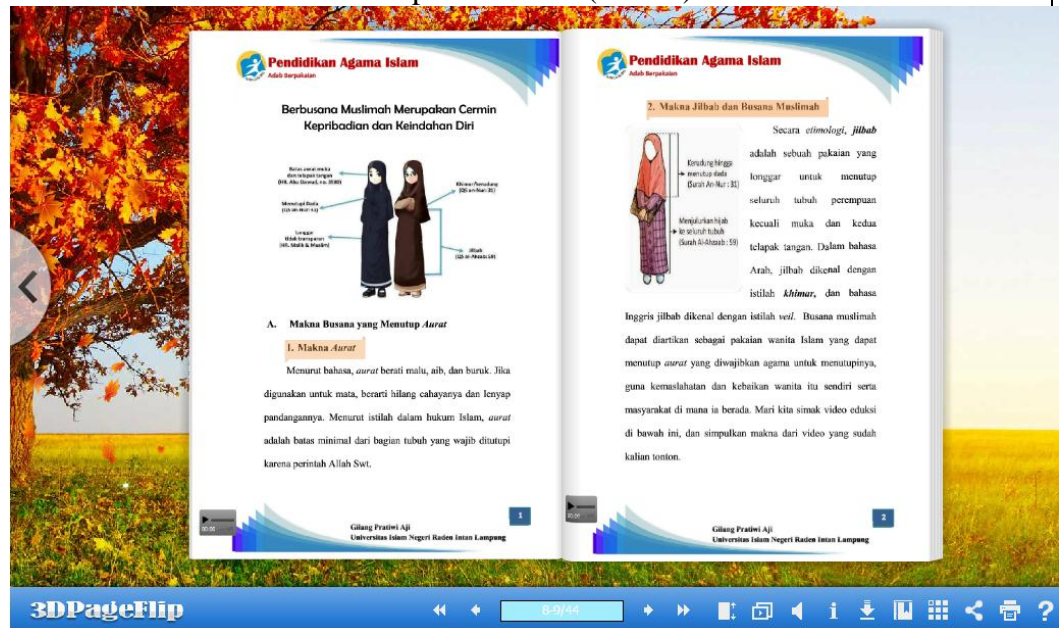
Tampilan Cover Depan



Tampilan Konten (Awal)



Tampilan Konten (Materi)



Tampilan Cover Belakang

